「ファンタジーキャラ」描き方教室

デジタルで描く！ 世界を魅せるキャラの技術

つよ丸／七原しえ／もくり／山村れぇ=著



「ファンタジーキャラ」描き方教室

デジタルで描く! 世界を魅せるキャラの技術

つよ丸／七原しえ／もくり／山村れぇ=著



イラストデータのダウンロード

本書の購入特典のイラストデータは、本書のサポートページで配布しています。
詳しくは p.17 をご確認ください

本書のサポートページ：https://isbn.sbcr.jp/97383/

本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。小社では本書の内容に関するご質問を受け付けております。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関して下記のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の際の注意点

・ご質問はメール、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。

・ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、○○ページの○○行目というように記述箇所をはっきりとお書き沿えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承け給われないことがございます。

・小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

Web ページより

上記のサポートページ内にある「この商品に関する問い合わせはこちら」をクリックすると、メールフォームが開きます。要綱に従って質問内容を記入の上、送信ボタンを押してください。

郵送

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒 106-0032
東京都港区六本木 2-4-5
SB クリエイティブ　読者サポート係

■本書中の内容は CLIP STUDIO PAINT PRO 1.8.2 Windows 版 /macOS 版、Photoshop CC 2018 Windows 版 /macOS 版で動作確認を行っています。バージョンや環境によっては動作が異なる可能性があります。





はじめに

このたびは『「ファンタジーキャラ」描き方教室 デジタルで描く！ 世界を魅せるキャラの技術』を手に取っていただき、ありがとうございます。

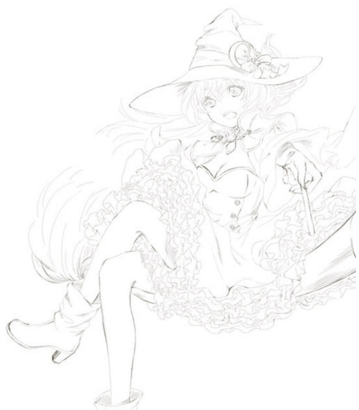
本書は、プロとして活動されているイラストレーター4人が、ラフから完成までをメイキング形式で解説するイラスト技法書です。章ごとにファンタジーキャラの職業や種族を主題にしつつ、4人の描き方の基本、デザインの発想法、表現の技法、デジタルならではのテクニックをおりまぜて紹介します。

CLIP STUDIO PAINT や Photoshop などのデジタルツールでイラストを描いたことがある方を対象にしています。デジタルツールの基礎知識や基本操作の解説はできるだけ省略し、「何を考え、どのような発想で、どのように描いていてるか」といった解説にページを割きました。

本書はどの章から読み始めても構いません。気になったイラストから読んでみてください。4人のイラストレーターさんの発想と技法が詰まっています。いろいろな描き方や考え方を楽しんでください。

本書がみなさまの創作活動の刺激や手助け、新たな表現方法の発見につながれば幸いです。







狩人　illustration by もくり
魔法使い　illustration by もくり





武闘家　illustration by つよ丸





賢者　illustration by つよ丸



剣士　　illustration by 七原しえ



戦士　　illustration by 七原しえ





ドラゴン　illustration by 山村れぇ





獣人　illustration by 山村れぇ

作画工程の概要

本書では４名のイラストレーターの作品を順を追って解説しています。それぞれイラストレーターの制作環境も手順の流れも異なります。参考にして本書をお読みください。（50音順）

［Character 2 武闘家　Character 4 賢者］

つよ丸 TSUYOMARU PROFILE ▶ p.172 参照

制作環境

OS：Windows
Soft：CLIP STUDIO PAINT PRO / Photoshop CS6
Tablet：Intuos Pro L

基本的な作業パターン

要素を考える → 全体ラフ → キャラ・明暗 → 背景・下地 → キャラ・描写 → 背景・描写 → 光などの調整 → 完成

［Character 5 剣士　Character 6 戦士］

七原しえ SHIE NANAHARA PROFILE ▶ p.174 参照

制作環境

OS：Windows
Soft：CLIP STUDIO PAINT EX
Tablet：Cintiq 27QHD touch

基本的な作業パターン

全体ラフ → イメージ色決定 → ラフ手直し → キャラ・線画 → 背景・線画 → キャラ・着彩 → 背景・着彩 → テクスチャ調整 → 完成

［Character 1 狩人　Character 3 魔法使い］

もくり MOKURI PROFILE ▶ p.176 参照

制作環境

OS：Windows
Soft：CLIP STUDIO PAINT EX
Tablet：Intuos Pro L

基本的な作業パターン

全体下描き → キャラ・ラフ → キャラ・配色 → 背景・ラフ → キャラ・下地 → 背景・描写 → キャラ・描写 → 完成

［Character 7 獣人　Character 8 ドラゴン］

山村れぇ LE YAMAMURA PROFILE ▶ p.178 参照

制作環境

OS：Windows
Soft：Photoshop CC
Tablet：Cintiq Companion

基本的な作業パターン

スケッチ → シルエットラフ → キャラ・線画 → キャラ・配色 → 背景・色ラフ → キャラ・描写 → 背景・描写 → 光の調整 → 完成

本書の読み方

本書の内容

4 名のイラストレーターが代表的なファンタジーキャラをテーマに、それぞれの描き方の基本、デザインの発想法、表現の技法、デジタルならではのテクニックをおりまぜて解説します。章ごとにテクニックページを設け、作品を描くうえでポイントとなるテクニックにフォーカスを当てて解説しています。
また、イラストレーターのデジタル制作環境については p.15 にまとめています。こちらも参考にしてください。
本書中で紹介するショートカットは Windows のキー表記です。macOS をご利用の方は Ctrl →⌘、Alt → option に読み替えてください。

本書のページ構成

イラストの工程・概要ページ
イラストの全体像や、メイキングのおおまかな概要をまとめています。



使用ソフト　制作時間



工程概要

メイキングページ
ラフから仕上げまで制作過程を手順に沿って解説します。



MEMO レベルアップするための考え方などを紹介

特に役立つ知識やノウハウを紹介

テクニックページ
発想法やデザインの考え方など、テーマにまつわる重要テクニックをしっかりと解説します。



特典イラストデータのダウンロード

本書では、各イラストレーターが描いたイラストデータを、サポートページで配布しています。ダウンロードはサポートページの［ダウンロード］のリンクからたどれます。ご利用の際は必ず「はじめにお読みください.txt」をご確認ください。



DOWNLOAD URL ▶▶▶▶ 本書のサポートページ
https://isbn.sbcr.jp/97383/

CONTENTS



Character 1
魅力的な女性キャラの描き方
illustration by もくり

狩人



Character 2
キャラの躍動感と筋肉美を表現する
illustration by つよ丸

武闘家



Character 3

キャラに合わせた衣装デザイン

illustration by もくり

魔法使い

Character 4

キャラの老化を表現する

illustration by つよ丸

賢者





Character 5

和テイストの衣装と妖怪のデザイン

illustration by 七原しえ

剣士

Character 6

迫力のある構図で描く

illustration by 七原しえ

戦士



Character 7

人と獣を融合してデザインする

illustration by 山村れぇ

獣人



Character 8

架空の生き物をデザインする

illustration by 山村れぇ

ドラゴン





Soft：CLIP STUDIO PAINT　Time：25時間

魅力的な女性キャラの描き方

Character 1

狩人

illustration by もくり

キャラを魅力的に見せるには､顔や髪型だけではなく､体つきや設定に合う衣装とそれが映えるポーズも大切です。ここではファンタジーでおなじみの狩人を主題として、イラストレーター・もくりの基本の描き方、魅力的な女性キャラのポーズや構図の考え方などを解説します。

Making Overview



Making1 線画ラフ



Making2 配色



Making3 背景を描く



Making4 陰影をつける



Making5 エフェクトをかける

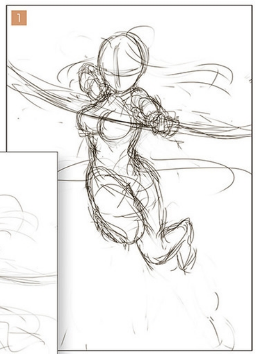


Making6 色の調整をして仕上げる

Making
メイキング

01 キャラの下描きを描く

動きを感じさせるキャラのポーズと構図を考えながら、人物のアタリをラフレイヤーに描きます1。さらに新規レイヤーを作成し、そこにキャラの要素を描き込み下描きにします2。
弓はこの章のテーマである狩人を象徴するアイテムといえるので、弓が活きるポーズを考えました。ファンタジーの狩人らしさを強調するために、飛びながら洋弓を射るポーズにしています3。やや内また気味に描くことで女の子のかわいらしさもプラスします。また、女性の顔や衣装が見えるように弓の先を画面の右下に向けた構図にしました。







02 キャラの配色を決める

ある程度下描きがまとまったら色を塗ってイメージを固めます。狩人の服の色は緑と茶色の配色でナチュラルな印象にデザインしました4。デザインが固まったらレイヤーは結合してひとつにまとめています。



03 背景の下描きを描く

狩人のイメージに合う、木や葉っぱが茂った森を背景にします5。ここでは、背景用に一番奥、中距離、近距離とレイヤーを分けています。（p.31 の POINT 参照）飛んでいる人物に合わせて、木の上から飛び降りながら洋弓を射るシーンにしました。葉っぱだけでは全体的に緑が多くメリハリがなくなるため、花や木の実をアクセントとして描き込んで色数を増やしています6 7。







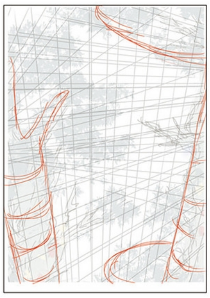
POINT
葉っぱを自然に見せるコツ

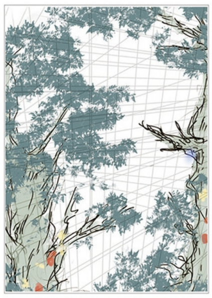
同じ形の葉が並ぶとコピペ感が強くなります。角度を変えたり部分的にめくれる描写をすることで、葉のシルエットを多様にすると自然な葉っぱに見せられます。



POINT
パースを合わせて樹木を描く

樹木は、人物の動きに合わせて設定した俯瞰のパース線に合わせて描いています。まず、図の赤線のように木のアタリとして円柱を描きます。次に枝分かれを追加しながら下描きをします。円柱を徐々に削るイメージでいびつな形にしていくと自然な木の輪郭にできます。





04 線画を描いて、下塗りをする

［鉛筆R］ブラシで線画を描きます8。弓部分は、ぶれがないきれいな線にしたいので、［図形］ツール→［曲線］を使って描いています。［曲線］ツールを使って線を描くときに不透明度を下げておくと、［鉛筆R］で描いた線との違和感がなくなります。線画は各所に隙間ができてしまうので、色ごとに［曲線］ツールで塞いでから［塗りつぶし］ツールで、パーツを色ごとに塗り分けていきます9。

背景も同様に線画を描き、下塗りをしました。

URL 鉛筆R：https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1702962



8

9

MEMO

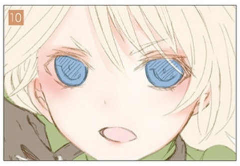
［曲線］ツールできれいな曲線を描く

フリーハンドできれいな曲線を描くのが苦手な場合は、［曲線］ツールがおすすめです。操作に慣れると効率が上がります。

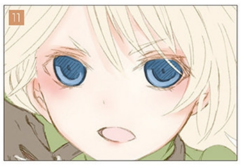
05 瞳を描く

黒目に色だけを塗ってある状態10に、［Gペン］ブラシを使って薄い青で瞳を塗ります11。新規レイヤーを作成して［オーバーレイ］モードにします。［四角水彩］ブラシを使って、薄い水色で黒目の部分に虹彩とハイライトを描きます12。

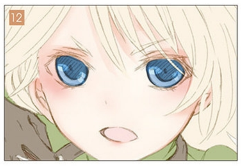
URL 四角水彩：https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1481478



10



11



12

POINT

赤みの入れ方で印象を変える



大人の印象

目のまわりと口元に赤みを入れつつ、鼻には赤みを入れないとナチュラルな大人の印象になる



幼い印象

頬には大きく鼻には小さく赤みを入れると幼くできる。ここから口元に赤みを入れるとちょっぴり背伸びした少女に見せられる



和風の印象

目尻から下に円を描くように赤みを入れ、口元にもしっかりと赤みを入れると、花魁や舞妓のような和風の化粧の印象にできる

06 白目を描き込む

白目用に新規レイヤーを作り、[四角水彩]ブラシを使って、白色で白目部分を塗りつぶします13。白目を塗ったレイヤーの[透明ピクセルをロック]（p.46）にチェックを入れ、影を塗ります。影の色には青みがかったグレーを使用します14。


13

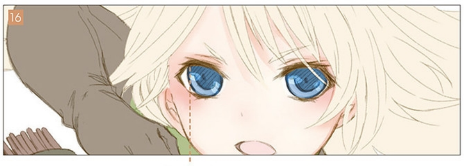

14

07 アイラインを入れる

アイラインを入れることで目力が出て、遠目から見てもはっきりした顔立ちになります15。［四角水彩］ブラシと［マーカー水彩］ブラシで描いています16。

URL マーカー水彩：https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1546177


15



16

08 髪の色を調整する

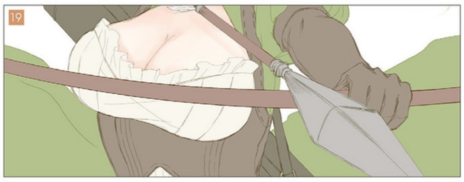
髪は［マーカー水彩］ブラシで全体をざっくり塗り、次に影の落ちる部分を［マーカー］ブラシで大まかに塗ります。毛束などの細かい描写は［四角水彩］ブラシで描きます17。また、［エアブラシ］を使って、前髪部分の毛先に肌色でグラデーションをかけることで、柔らかい印象の髪質にできます18。

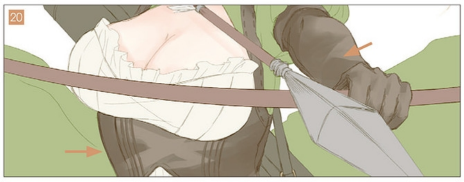

17

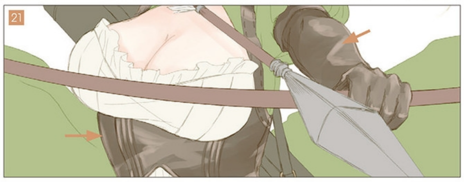

18

09 革の質感を描く

影とシワとハイライトの表現に気を配ると、革の質感が出せます。
まず、下地19の色より濃い色で影を描きます。革素材は厚みがあるため、あまり細かいシワはできません。ここでは大き目のシワが入るように影を塗ります20。
さらに、影と下地の境目を、ベースの茶色を明るくした色で塗ります21。影と下地の境目にできるハイライトを描くことで、光沢のある革を表現できます。







10 光の反射を描く

キャラの服や弓なども質感を意識して塗っています22。それから、光の反射を描き込みます。光を反射する部分の色は周囲の色の影響を受けやすいので、下塗りしただけの背景レイヤーも表示して色を考えやすくしています。
服にはシワに沿った光の反射、矢じりには鉄の質感を感じさせる強いハイライト、弓のフチには木の形を感じさせる光の反射など、場所ごとに素材や形状を意識した光の反射を描き込んでいます23。





11 光の色味を増やす

森の中で緑色と茶色の服を着たキャラなので、全体的に色味が単調になりがちです。そこで、光の色味を増やして鮮やかにします。
レイヤーを新規作成し、髪の毛や弓の光が当たっている部分にピンク・黄色・水色をランダムに描き足して光の色味を増やします24。

24


12 葉っぱの影を描く

葉っぱの影を描く前に、新規レイヤーを作成し［オーバーレイ］モードに設定して、膝とバストあたりをほぼ黒に近いグレーで塗って光を強めておきます25。次の手順で、クリッピングし直接虹色のグラデーションをかけるので特にこの色という指定はありません。
それから、キャラレイヤーの上に新規で影レイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］をオンにします。［葉っぱ郡隊］ブラシと、［木の葉遠景用］ブラシを組み合わせて影を描きます26。複数のブラシを混ぜることで、影にも奥行きを出しています。

25


26

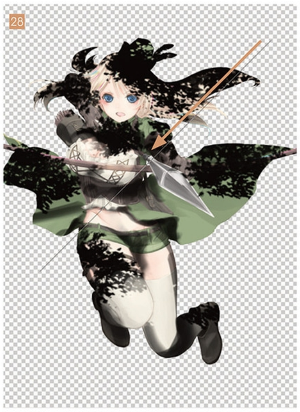

URL 葉っぱ郡隊：https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1690099
URL 木の葉遠景用ブラシ：https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1572902

13 影の色味を増やす

STEP 12 で描いた影にグラデーションをかけて鮮やかな影にします。多様な色味が感じられる光にしたいときは、影にも色を足すことがポイントです。

葉っぱの影レイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにしてから［グラデーション］ツール→［虹］27を選択します。28の矢印の方向に線を引っ張ると影の部分を虹色のグラデーションにできます29。グラデーションをかけた葉っぱの影レイヤーを［乗算］モードにして、透明度を下げて明度を上げ白っぽくするなど色調補正をします。色相でグラデーションの色の並びを調整し、ほどよい色味に調整します。さらにメニュー［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］をかけてなじませてまとめました30。





MEMO

［グラデーション］ツールのコツ

引いた線の距離が短いとグラデーションのサイクルが短くなり、距離が長いとグラデーションのサイクルが長くなります。またドラック＆ドロップする角度でグラデーションの角度も変わります。





14 背景を描き込む

背景もキャラと同様の手順で描き込んでいきます。「下塗りをする→影をつける→上から描き込む→葉っぱの影を入れる」という流れです。

葉っぱの種類ごとに色を少しずつ変えて塗り進めます。30は調整段階なので暗い色ですが、人物の服の色味に合わせて、背景の葉の色も明るく調整しながら影を着彩します。手前の植物は描き込みを多くし、丁寧に塗ります。奥になるにつれ、描き込みも塗りもざっくりと簡略化していきます。徐々に簡略化して、葉関連のブラシで描いた葉のシルエットとなじませることで、遠近感を表現しています31。

木の幹は［ざくぎり描］ブラシと［地面 tex 木炭］ブラシを使って描き込んでいます。


31

URL ざくぎり 描：https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1690099

URL 地面 tex 木炭：https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1695748

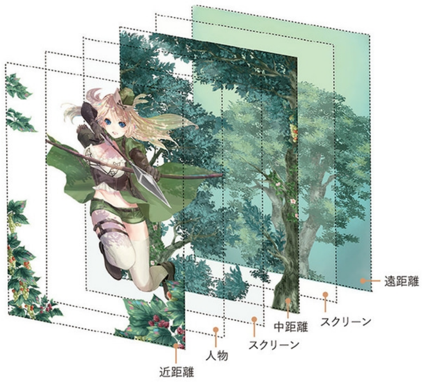
POINT

距離感でレイヤーを分ける

背景のレイヤーは距離を考えて構成しておくことで、描き込みが考えやすくなります。

一番手前の近距離レイヤーは、細かく描き込み、人物と同様に虹の光もしっかりと描き入れています。今回のイラストは B5 サイズに設定しているため、中距離のレイヤーは原寸で表示した時に目で見える大きさを考慮して、手前にある葉の半数程度は細かく描き、奥の葉をブラシで描画するなど遠近を意識して描きます。遠距離レイヤーの葉はブラシのみで描画しています。

また、［スクリーン］モードのレイヤーを挟み奥にいくほどかすませることで距離感を出しています。



15 木漏れ日を描く

木々の透き間から降り注ぐ光の筋を、一番上に作った新規レイヤーに描きます32。さらに遠近感を出すために中距離レイヤーとスクリーンレイヤーの間にも新規レイヤーを作って描画しました。中距離の光の筋は、幅を細かくして描くと、光にも奥行きがでます33。



32



33

POINT

光の筋の描き方

1

描画色は何でもよいです。［エアブラシ］で光を入れたいところに描き入れます。透明色（下の POINT 参照）を選択し［直線］ツールを使って光の筋を入れます。太さを変えて、ランダムに描くと自然な印象になります。



2

［色混ぜ］ツール→［指先］を使って光の筋をさらに細かく入れます。



3

メニュー［フィルター］→［ぼかし］→［移動ぼかし］をかけます。斜め横にぶれたようにぼかします。



4

［透明ピクセルをロック］をオンにし、［グラデーション］ツール→［虹］をかけます。このとき、筋と平行になるようにグラデーションをかけるときれいになります。これを［加算（発光）］レイヤーに変更し、不透明度や明度を調整します。



POINT

透明色で消す

透明色は３つあるカラー表示のうち市松模様になっているもので、透明色を選択してからブラシで塗ると、色が塗ってある箇所が透明になります。この透明色はエアブラシ・筆・ペンなどさまざまなツールで使用できます。ツールの設定によって違和感のない消し方ができるため、描き込んだあとの修正で重宝します。



16 全体を調整して仕上げる

2種類のテクスチャをうっすらと載せて、イラスト全体の色味と質感を増します（詳しい方法は、Character 3（p.72）で説明します）。また、遠距離と中距離のレイヤーにぼかしをかけて、全体の遠近感も調整します34。さらに新規レイヤーを作って［オーバーレイ］モードにして矢尻の先にも色を足しました。最後に弦を描き入れて完成です35。

34



35



Technique
魅力的なポーズと構図の考え方

キャラクターデザインと、ポーズ・構図を分けて考えることで、魅力的なポーズ・構図に決めやすくできます。ここでは作業の流れとポイントを解説します。

キャラクターデザインとポーズの考え方

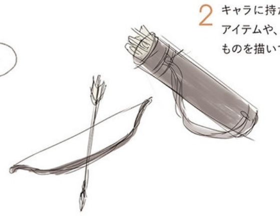
いきなり複雑なポーズをしたキャラを描き始めると、キャラのデザインに気を取られすぎてポーズが決まりにくくなりがちです。そういったときは、キャラのデザインを先に考えておき、それからポーズを考える方法がおすすめです。



1 テーマから連想する言葉を紙に書くなどしてイメージを広げる



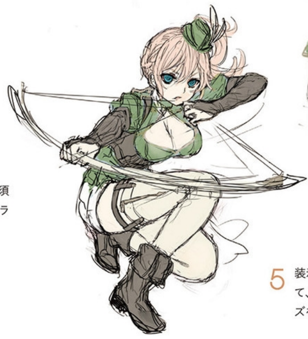
3 人物の体型や髪型をイメージして描く



2 キャラに持たせたい必須アイテムや、1で連想したものを描いてみる



4 連想して出た言葉や必須アイテムを装着し、キャラのデザインを固める





5 装着したアイテムを活かして、キャラが映えるポーズをいくつか考えてみる

6 ポーズを決めたら画面に配置して人物のサイズや構図を決める。ここで、再度キャラのデザインを見直す。動きや世界観に合わせて要素を追加したり変更したりしてブラッシュアップしつつ整える。



衣装をそのままポージングすると、ボリュームがなく華やかさに欠ける



動いたときの躍動感を感じさせるような衣装デザインにし、ヘアスタイルも変更

構図の選びのポイント

世界観を伝えやすい構図

キャラの魅力だけではなくイラスト全体の世界観を伝えたい場合は、奥行きのある背景に対してキャラを消失点から外したところにレイアウトしましょう。視線の動きがキャラだけに集中せず画面全体にいきわたります。







キャラの魅力を伝えやすい構図

画面いっぱいに人物を配置してレイアウトするとキャラの魅力を伝えやすくできます。特に魅力的に見せたい部分だけを画面内に配置すると、情報量が減り自然と人物に視線が流れます。背景もシンプルなものがよいと思います。









キャラの躍動感と筋肉美を表現する

Character 2

武闘家

illustration by つよ丸

身体を武器に戦う武闘家は、肉体派のファンタジーキャラとして定番です。ここでは、イラストレーター・つよ丸の厚塗りの描き方、筋肉隆々で躍動感のあるキャラの描き方などを解説します。

Making Overview



Making1 線画ラフ



Making2 構図調整



Making3 人物描写



Soft：CLIP STUDIO PAINT, Adobe Photoshop　Time：15 時間



Making4 背景



Making5 モブを描く



Making6 組み合わせて調整

Making
メイキング

01 メモを作って要素を考える

この章では「武闘家」というテーマとともに「格闘」「中華ファンタジー」というモチーフを取り上げ、これらをもとにイメージを膨らませます。「格闘なら、かっこいい筋肉を描きたいなぁ」「中華のイメージは赤色や黄色だな」「チャイナドレスの女の子がいいな」など、パッと頭に浮かんだ要素を「絵に詰め込みたいリスト」としてメモします。メモが溜まったら「絵に詰め込みたいリスト」をもとにラフに描いてみましょう1。一度リストを作ってから描き始めると、迷って手が止まるといったことを少なくできます。


1


2

02 ラフを描く

男女のキャラが共闘しているシーンにまとめました。最初1のラフを描きましたが、動きに物足りなさを感じたので2のラフを描き直しています。2では、男性キャラのアクションを派手にしつつ、背景には桜を配置し花びらも散らして、画面の色の華やかさと動きを増しました。ここでは2のラフに決めました。

POINT
構図の選び方


3


4

構図違いのラフで悩んだときは、レイヤー全体の透明度を下げてから新規レイヤーを作り、メインキャラを簡単な図形にしてみましょう。シルエットやポーズがつかみやすくなるので、どちらがよいか判断しやすくなります。

POINT
ラフの段階で動きを意識する

花びら以外にも、雨や雪、火花や飛沫など、人物や背景とは異なる「動きの要素」がイラストを華やかにするコツのひとつです。
こうしたあしらいはキャラの立つ場所に匂いや空気感、奥行きを与えます。ラフを描いて、少し物足りないと感じたときや、動きを加えたいときに利用しましょう。

03 キャラに明暗をつける

ラフがまとまってきたら明暗をつけます。まず作業しやすいようにラフレイヤーを複数のレイヤーに切り分けましょう。[投げなわ選択] ツールで、キャラ（男・女）、桜、モブと背景（建物）をそれぞれ囲んでコピーしたあと、新規レイヤーにペーストします。次にキャラレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、[乗算] モードにして明暗をつけます。また、明暗をつけるときには、光源を設定することが基本です 5。

光源を左上に設定



POINT 早めに明暗をつける

かなり早い段階でキャラに影をつけ始めているように感じるかもしれません。ラフの段階で光源を設定して簡単に明暗をつけておくと、キャラの立体感をつかみやすくなり塗りのときに悩みにくくなります。

POINT レイヤーを分ける基準

厚塗りの場合はレイヤーを分けずに塗り進めていくこともありますが、今回のように背景情報が多いときはレイヤーを分けることをおすすめします。塗りの作業の際にキャラを避けて背景だけを塗ったり、手前と奥の背景は避けて中間の背景だけ塗ったりするときに困りません。今回のイラストではやっていませんが、キャラの装飾品や模様もレイヤーを分けておくと便利です。ただしレイヤーを増やしすぎるとPCによっては処理が重くなるのでやりすぎにも注意が必要です。



04 背景の下地を描く

背景に中華を感じる建物や模様を追加します 6。モチーフに合わせた色で下地を描き込んでいます。

中華ファンタジーのテイストを出すために、中国の建物や模様を資料にしつつアレンジを加えています。アレンジといってもあまり難しく考えなくても大丈夫です。例えば、資料で魅力的だと思った模様が「■」のパターンであれば、「▼」や「●」のパターンに変えてみます。あるいは、花のシルエットを加えてみたり、色を置き換えてみたりと、要素をずらしていきます。そうすることで「中華風だけれども異世界を感じる」という雰囲気が作れます。



MEMO 資料を観察する

特にモチーフがはっきりしているときは、資料をよく観察することが大切です。意外と思い込みがあるものです。ただし、許諾されてないイラストや写真をそのままトレースしたりテクスチャ素材に使うと著作権侵害になります。あくまでも参考にとどめてください。

05 キャラのシルエットをわかりやすくする

キャラのシルエットを見やすくするために、最初に塗っていた赤色を色調補正を使ってモノクロにします7。次のステップで**［オーバーレイ］モードのレイヤーを使用してキャラに色をつけますが、赤色のままだと色味に影響を与えてしまうため、モノクロにしています**。こうした作業が面倒な場合は最初からモノクロで描いてもいいでしょう。



06 メインキャラの色を調整する

キャラのレイヤーの上に、新規レイヤーを作り、［オーバーレイ］モードにして色を加えていきます8。
背景の建物が赤であったり、桜がピンクであったりと赤味が強いので、**キャラが背景に埋もれず、同化しないような色味を考えます**。色味は後々調整できるので、思いきった色を置いてみてもよいでしょう。

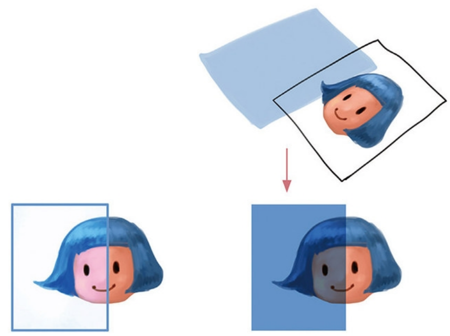


POINT
［オーバーレイ］と［乗算］の使い方

［オーバーレイ］モードのレイヤーに色をつけると、下のレイヤーの色味を活かしつつ明るい部分はより明るく、暗い部分はより暗く、彩度はより鮮やかに表現できます。下地に色を仮置きする際に、使いやすい手法です。

［乗算］モードのレイヤーもよく使います。下のレイヤーの色味を活かしつつ色が重なる部分を暗くできるので影つけに重宝します。

レイヤーの合成モードには様々な種類があります。実際に使ってみて効果を確認してみましょう。



［オーバーレイ］（明るい部分はより明るく、暗い部分はより暗く）

［乗算］は色付きの透明フィルムを載せるイメージ

07 クリッピングマスクを使って色味を調整する

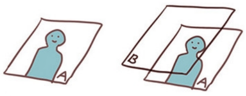
色味が少し騒がしいので、全体的に黄色味を混ぜて統一感を持たせます9。

色味の調整は、色調補正でも、黄色でベタ塗りした［オーバーレイ］モードのレイヤーをクリッピングしても構いません。ここではクリッピングを使用しました。この手法は、このあとの工程でも度々出てきます。

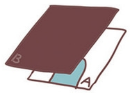


9

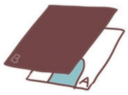
POINT べた塗りレイヤーで色味を調整する



1
対象のレイヤー（A）の上に、新規レイヤー（B）を作成する



2
新規レイヤー（B）全体を塗る



3
塗りつぶしたレイヤー（B）のレイヤーパレットのサムネイルの部分を右クリック→［下のレイヤーでクリッピング］を選択



4
対象となる下のレイヤー（A）の形に合わせてクリッピングが行われる



5
（B）のレイヤーの合成モードを［オーバーレイ］に変更。不透明度を好みの数値に設定



6
最後にふたつのレイヤーを［下のレイヤーと結合］で結合し、ひとつのレイヤーにまとめる

08 背景を少し描き込む

全体のイメージをつかみやすくするために、背景をもう少し形がわかる程度に描き込みます10。背景は最後にぼかすので、細かな描き込みは行いません。



建物の２階にある格子や１階の通路などにディテールをもたせる程度に描き込んでいる

10

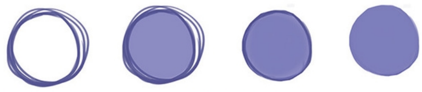
09 キャラのラフを整える

キャラのラフを整えていきます。完成までの塗りを10とすると、この段階は4ぐらいの段階です。ここでは見やすくするため、背景を非表示にしています。［水彩］ツールの［透明水彩］ブラシを使って、面を塗りながら不要な線を塗りつぶしていくイメージで形を整えています11。きっちりとした線画を描かずラフの線をもとに形を整えていく厚塗りではよく使う塗り方です。


11

POINT
塗りながら不要な線を整理する

ボールのラフの線を目安にして塗ることを考えてみましょう。まずラフの線の中から円をきれいに描ける気持ちのよい部分を探し出して塗りつぶします。塗りつぶしからはみ出している部分を［消しゴム］ツールで消して形を整えてたら完成です。厚塗りは粘土のように、つけ足したり削ったりして描くとイメージするとよいでしょう。また、右図下のように［透明水彩］ブラシなどを使って、明るい色を少しずつ載せていくことで立体感を表現することも厚塗りの基本です。


ラフで描いた線から、一番よいと思う線だけを残して消す


明るい色を少しずつ重ねていくことで立体感を表現する

10 構図全体と、体のパーツを調整する

現在の構図12だと、男性の左の握り拳が完全に隠れてしまっています。もったいないので拳が見えるように女性の髪の毛の位置や形を調整します13。レイヤーを分けている理由は、こうしたときに調整をしやすくするためです。［消しゴム］ツールやブラシで部分的に描き直して、バランスを整えています。


12


13

1. 男性の腕に少しだけ髪を被せることで、男性と女性の位置の前後感を出す

2. 女性の髪の動きも、ラフのときよりもリズミカルにする

11 全体を塗り進めながら服のシワを整える

下描きの線がほとんど消える程度に全体を塗っていきます。完成までの全体の塗りを 10 とすると、6 ぐらいの段階です14。身体の筋肉の膨らみなどを意識しながら、服の布のシワもある程度描き込んでいます。**布が身体の動きによって引っ張られる様子を意識する**ことも大切です。さらに、女性の頭の形も修正しました15。

また装飾品や模様は、のちほど STEP 16（p.46）で別レイヤーで描き込むので、いったん塗り潰しています（装飾品や模様のレイヤーを分けていた場合はそのままで構いません）。


14


15

ラフで描いた線から、一番よいと思う線だけを残して消す

POINT
身体のボリュームと服のシワの関係

服のシワは、身体の向きやねじれ、動きに沿って現れます。身体のラインを必ず意識して、布がどのように肌や物に接しているか考えてみましょう。例えば、体格がよい男性がTシャツを着ていた場合、胸元は肌と布がしっかりと接していて、大きなシワはできにくいですが、腹まわりはへこんでいるため、布はストンと落ち、大きなシワができやすくなります。

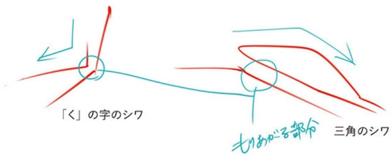
ただ漠然とシワの線を描くのではなく布の下にはどんな形のものがあるかを意識するだけでも変わります。布の下に空間があるかないかでもシワには変化がおきますし、引っ張られる部分があればそこから張った直線のシワが出たりもします。

シワの表現のポイントは、布の盛り上がりやくぼみをどう描くかになります。**「く」の字や三角でくぼみを表現することでリアルなシワを描くことができます**。基本的に、どのような表現でも「シワ」だと人は認識しますが、布の厚みや種類などによってシワの出方は変わります。シワの世界はとても深く面白いです。身近にある布（服）を日々観察するなどして、積極的に練習をすることでよりリアルな表現ができるようになります。

体格がよく胸筋がある男性の胸は T シャツが張るため、シワができにくい



身体と干渉しない部分はシワができやすい



12 髪の毛を描き込む

髪の毛は一番暗い色から、徐々に明るい色で形を作っていきます16。今回は、まず暗い色、次は各色の明度をカラースライダーでプラス30〜40、さらに明るい色はプラス30〜40と上げて段階的に塗っていきました（どのくらい明度を上げるかは絵のシチュエーションや好みなどで異なります）。

髪の毛を描く際には、身体が向かう方向と、髪の毛が流れる方向に注意しましょう。身体の動きを意識しつつ、髪の毛をまとまりにして考えます17。髪の毛の束の立体感がつかめない場合は円柱で考えると、光源からどこに影が落ちるかを把握しやすくなります。


16


17

今回は色1（R25 G40 B30）→2（R60 G90 G70）→3（R95 G150 B110）の順に塗った。束感をつけて、束の色を塗るときに束ごとに明暗差をつけて奥行きをつける

POINT
髪で体の動きを表現する

髪の表現は、髪型だけではありません。髪は体の動きに影響されやすいパーツです。髪に動きをつけるだけで、体全体の動きに説得力が出ます。特に長い髪型の場合、図のように髪を動きの軌跡にできます。さらに、髪をなびかせることで風が吹いているといったシチュエーションの表現も可能です。



POINT
髪の束の表現

髪の束の表現は、イラストの印象に大きく影響します。自分のイラストのタッチやシーン全体の描き込みも意識して、好みの描き込みを探してみるとよいでしょう。

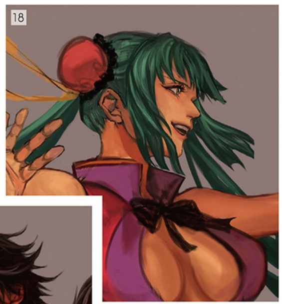

線の情報を少なくし、思い切りまとめたもの。ポップなイラストでよく見られる


ある程度の束の線が整理されて描かれておりスッキリした印象。一般的に多い


線の情報が多く、毛の一本一本を感じさせる表現。リアルテイストの作風に多い

13 顔を描き込む

イラストを見る人の視線がもっとも集まるのは顔です。描きやすい目の上（まぶた）の部分だけでなく、目の下（涙袋など）の部分もうまく使うと表情が作りやすくなります。また、目のサイズやハイライトの入れ方によっても、表情を大きく変えることができます18 19。





目のまわりを描き込み、立体感が出た。より魅力的な表情になる

MEMO **顔のパーツは表情の要**
特に目や口元はキャラの表情が顕著に出る部分なのでしっかり描いていきましょう。

14 各部を調整する

描き進めると、次第にまた気になる部分が出てきます。ある程度描き込んだあとに大きく修正するのは大変なので、［投げなわ選択］ツールを使って修正したいパーツを囲み修正をします20。
形の変形、角度を修正するときは［投げなわ選択］で囲ったあと Ctrl + Shift + T を押して変形することで調整を行っています21。



［投げなわ選択］でスカートや顔を選択して、微調整を行う





15 服の色を変更する

キャラの服の塗り込みを行います。シワの描き込み22と、服の色を変更します。画面が暗いのでキャラの明度を上げました。レイヤーを複製して合成モードを［スクリーン］、不透明度を35%に変更して結合します。そのあと、全体の色味を調整しつつ、女性のスカートを青にすることで画面が締まりました23。



22



23

16 服の装飾を描く

新規レイヤーを作り、服や靴の装飾を描いていきます24。
金の模様を描くときはレイヤーの［透明ピクセルをロック］機能を使うと便利です。



24

POINT

［透明ピクセルをロック］機能の使い方

レイヤーパレットにある白色の鍵マーク［透明ピクセルをロック］をオンにしたレイヤーは、透明部分に色を塗ることができません。透明部分は保護されます。すでに描画した部分にしか色が載らないので、色がはみ出す心配もありません。［透明ピクセルをロック］は非常に便利な機能なので覚えておいて損はありません。
また、［透明ピクセルをロック］は、塗られたオブジェクトだけではなく［図形］ツールで描いた線にも適用可能で、細かい装飾や模様を描くときに便利です。



基本編
1 透明の新規レイヤーに描く



2 透明ピクセルをロックし、色を載せる

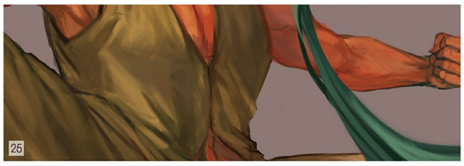


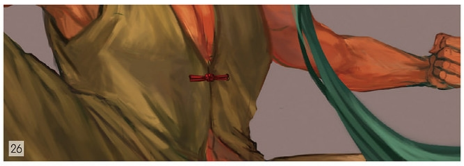
応用編 レイヤーを分けて描く
装飾物などのレイヤーは分けておけば、はみ出すこともなく、その描画部分だけをサッと塗ることが可能です。

17 チャイナボタンを描く

男性と女性の上着にチャイナボタンを描きます。現状は何もついていない状態です 25 。男性にはシンプルなものを、女性には少し装飾が凝ったものを取り付けます。

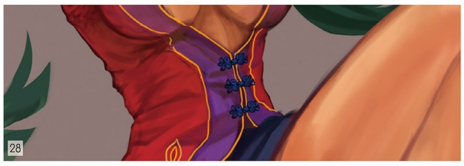
新規レイヤーにチャイナボタンをひとつ描きます 26 。これをコピー＆ペーストして、三つ縦に等間隔で配置しました。このままだと違和感が強いので、メニューの［編集］→［変形］→［メッシュ変形］を使い身体のラインに沿ってチャイナボタンを変形させてなじませましょう 27 。女性のチャイナボタンも同じ要領で描きます 28 。


25


26



27


28

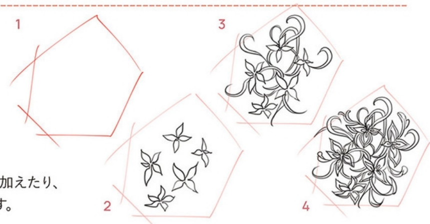
18 花柄を描く

華やかさを増すために、女性のチャイナドレスの紫色部分に花柄を追加します 29 。まず5種類程度の花のまとまりをひとつの新規レイヤーに描き、基本模様とします。それの複製と移動・変形を繰り返すことで服の花柄を仕立てます。STEP 17と同様に、複製した花柄は身体のラインを意識して細かく変形すると自然になります。


29

POINT
花の模様の描き方

1 花柄の基本模様となる花のまとまりひとつの大きさを決めてアタリを描きます。
2 位置に偏りがないように花をいくつか描きます。
3 葉のような模様を追加します。
4 さらに細かい描き込みや装飾を加えて完成です。
※ここでは葉のような模様でまとめましたが、花に図形を加えたり、もっと単純に線をひとつ加えるだけでも基本模様にできます。

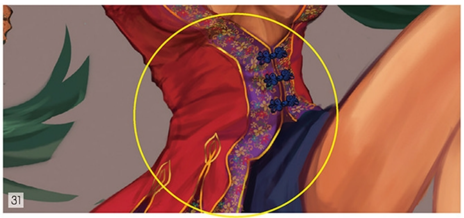


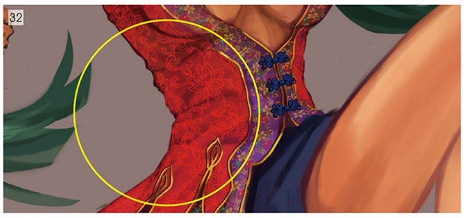
19 花柄を仕上げて、布地に模様を描く

花柄からはみ出ている部分は［消しゴム］ツールできれいに消します。このままだと花柄が目立ちすぎるため花柄レイヤーの不透明度を50%にします30。これで花柄が服になじみます。

次に STEP 07 でも使用したクリッピングの方法で新規レイヤーを作り［オーバーレイ］モードにして黄色でベタ塗りしたレイヤーを載せて、体の色味を少しなじませました31。同じ要領で赤い布地部分の模様用にも新規レイヤーを作成します。線画を主体とした花とツタの模様を描いて、それを STEP 17 と同様に複製・移動・変形を繰り返します。線画模様が完成したらひとつのレイヤーにまとめてから［オーバーレイ］モードします。こうすることで、生地と同色になじませています32。







［オーバーレイ］モードにすることで、もともとのシワも残る

20 全体を見直し、調整をする

イラスト全体の密度が上がったら、もう一度客観的に全体のチェックをします。ここまで描いた時点では女の子の顔が斜め横を向いていましたが33、もっと凛々しく前をすっと見てる表情がいいと思ったので、思い切って描き直しました34。

> MEMO
> **描き直すことも考えよう**
> わからなくなってくると、どんどん迷子になってしまうことがあります。そんなときは描き直すのが一番です。





やや斜めからの顔を横顔に変更し、アゴのラインがスッキリ見えるように髪を少し短くした

21 キャラの立体感を整える

ラフに明暗をつけたSTEP 03と同様に、キャラのレイヤーの上にレイヤーを新規作成し、［乗算］モードにして、キャラの肌の影を［筆］ツールで塗り重ねてより強めるなど調整をし、レイヤーを結合します35。そののちに明るめの色で肌の明るい部分を塗り、立体感を出していきます36。次に髪の毛をもう一度塗りこみます。先ほどより明度を高くして色を置き、画面のバランスを整えていきます37。
仕上げに髪の毛の色味をなじませるため、クリッピングマスクで水色を髪の毛にかけます38。

結合したほうが、全体の色味の調整がしやすいため、ここで、キャラに関するレイヤーはすべて結合します。模様レイヤーについても、結合後にキャラの上に新規レイヤーを［オーバーレイ］モードにして、肌になじみやすい赤色や黄色などの色味で引き締めます。服なども、バランスを取るために同色で塗って構いません。

こうやって何度も塗っては調整を繰り返し、立体感を強めていきます。これでキャラはほぼ完成です。









22 背景を塗る



ここからは背景の塗り込みです。キャラによってほとんど隠れてしまいますので、力を抜きつつも、建物の存在感を出すようにしていきましょう。

現状はざっくりと何があるかがわかるように手を入れていますが、ここから二階の部分に柵を描きます39。こういった形の柵や窓は中華系の建物でよく見かけますね。一枠分描いて、コピー&ペーストで柵を増やしています。

扉の部分にも装飾を施します40 41 42。窓も柵と同様の方法で描き進めます43。

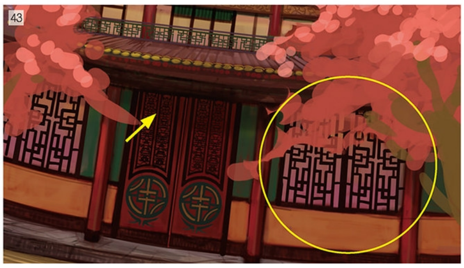




MEMO **背景で注意したいこと**

立体を感じさせるように石段の段差や柱に陰影をつけます。また、背景は人物より奥にあるので、人物より背景全体のトーンが明るくならないよう明暗を意識して描きましょう。

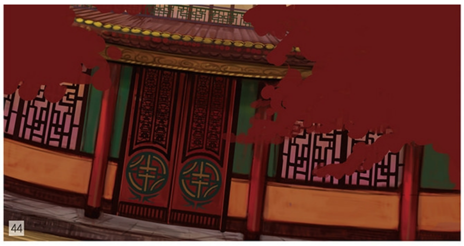




窓の飾り枠を描くほか、せり出している屋根の影を扉に載せて奥行きを表現した

23 桜を描く

桜は一番暗い色で塗りつぶして、桜のシルエットにします44。次に、木の幹と枝を描きます45。少し暗めの中サイズの筆で、桜をトントントンと増やしていきます46。このとき、枝に花びらの束が載っているイメージを忘れずに描くとよいです。今度は二段階目の明るさで、桜を増やしていきます。直前で塗った色を全部塗りつぶしてしまわないように注意してください。最後に一番明るい色で桜を塗り重ねます。もっとも光が当たる部分のみで構いませんので多く塗る必要はありません47。









POINT

デッサンと同じ要領で描く

暗い部分から次に明るい部分、一番明るい部分と少しずつ上塗りしていきます。明るい部分から描くより、効率的な描き方です。

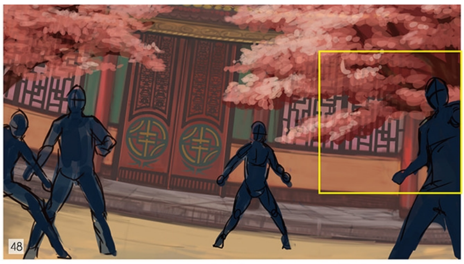




ベタ塗りでおおまかな形を描く　中間色で明るい部分を描く　一番明るい部分を描く

24 モブを描く

モブキャラも背景の一部です。顔などボヤっとした形で構いません。**主役より目立たないように背景と同じく、あまり描き込まないことが重要です**。まず、配置の確認とポーズの決定をします48。次にややトーンは落とし、全体的に灰色が混じったような色合いで塗り進めます49。こうすることでメインのキャラより目立つことはなくなります。顔は影などで表現し50、やや表情を感じるくらいにとどめます51。









25 背景をぼかす

現状は背景全体にピントがあっているような状態52なので、これをぼかします。**背景をぼかすことでキャラとの遠近が生まれ、キャラをグッと前に出すことが可能です**。メニューの［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を選んで、背景に15%、桜とモブは10%の強さでぼかしをかけます53。ぼかしたあと、一番下の背景（建物）のみレイヤーを複製し、［スクリーン］モードにして不透明度を40%にして結合します。さらにメニューの［編集］→［色調補正］から、彩度の調整でマイナス20%にして背景全体のトーンを整えます。





26 身体を［投げなわ選択］で修正する

再度、キャラの描き込みをします。女性の胸や、スカートに隠れた足などに、［オーバーレイ］モードにしたレイヤーでもう一度影を描きます54。塗り忘れた部分や細かい部分の修正を行いはみ出しの調整をし、全体を何度も縮小して確認を行います。ここで女性の足の位置を修正することにしました。再度、女性の身体のラインを確認するために、水色で線を引きます55。自分で引いた水色の線を確認しながら、変形したい部分を［投げなわ選択］ツールで選択して Ctrl + shift + T で、変形させます。ここでは、違和感があまり出ない程度ずらし、納得いく状態に変形しました。

> MEMO
> **レイヤーを複製し修正する**
> 失敗しても元の状態に戻れるように、レイヤーを複製して、そこで作業すると安心です。



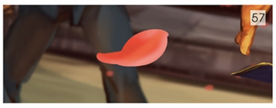


27 花びらを描く

デフォルトの［鉛筆］ブラシで、桜の花びらが大小ランダムに舞うように、一色で画面に散らします56。そのあと、［透明ピクセルをロック］し、水彩ブラシで、花びらの明暗を描き立体的に仕上げます57。最後に、桜に動きをみせるため、メニューの［フィルター］→［ぼかし］→［移動ぼかし］を使います58。

> MEMO
> **複製して量産する**
> 花びらはキャラの後ろにも必要なので、手前に描いた花びらのレイヤーを複製して後ろにもっていき、縮小して再利用します。







28 光の情報を追加する

背景やキャラに光を描き入れていきましょう。［スクリーン］モードのレイヤーを新規に作成し、そこに描き入れます。ここで重要なのは、例えば地面からの反射光を意識して、キャラが引き立つように明るくなる部分を探し出すことです。また桜の木から洩れる光なども地面に描きます59。



59

POINT スクリーンレイヤーの効果

［スクリーン］レイヤーは［乗算］レイヤーの逆で、その下にあるレイヤーに対して、塗れば塗るほど塗った箇所が明るくなります。効果の強さは、レイヤーの不透明度を調整すれば変えられます。

上の線は通常のレイヤーに引いたもの。下の線は上の線と同じ色で［スクリーン］レイヤーに線を引いたもの



29 ピントをキャラに合わせる

ピントはキャラの顔に合わせたいので、手前に向かってきている足をぼかして遠近感を出します。［投げなわ選択］ツールで足を囲って選択し60、メニュー［フィルター］→［ぼかし］でぼかします61。



60



61

30 色調を調整して完成させる

ここまではCLIP STUDIO PAINTを使ってきましたが、仕上げにはPhotoshopを使います。まずは、すべてを統合したレイヤーに対してグラデーションをかけます。メニュー［レイヤー］→［レイヤースタイル］→［グラデーションオーバーレイ］を使って、上と下にやや強めの色をかけ、キャラのいる中央を明るめの色に設定しました 62。

次に、メニュー［イメージ］→［色調補正］→［色の置き換え］を選んで、男性の髪色を中心に黒色にやや赤みを入れました。この機能は多用するとせっかく塗ってきた色が飛んでしまうので使いすぎないように注意してください 63。

最後に画面にふわっとした光の印象にする加工をします。これは、光が強いところや、霧などがかかったところで応用できる方法です。レイヤーを複製して、［スクリーン］モードで不透明度30%にします。次にメニュー［フィルター］→［ぼかし］→［ぼかし（ガウス）］でぼかしを強くかけると完成です 64。


62


63


64

POINT
色の置き換え機能とは

Photoshopの［色の置き換え］機能は、［スポイト］ツールで選択した色を別の色に変換する機能です。CLIP STUDIO PAINTは、レイヤーを結合したあとにこの処理ができないため、Photoshopを使います。CLIP STUDIO PAINTでも、色調補正などはできますが、細かな補正が強みなPhotoshopを使っています。

Technique

筋肉の描き方

筋肉をしっかり描くときに意識しておきたい基本を解説します。人体の構造を理解することが筋肉をリアルに描く近道です。また、筋肉の描写は、光の当たる方向とそれによる陰影のつけかたも大切です。

筋肉のボリュームを意識して描く

筋肉を目立たせたい場合と、そうで無い場合では描き方が変わります。線画から完成まで比較してみましょう。



1. 線画

筋肉が少ない腕は筋肉の盛り上がりが少なく、どちらかというと筋肉の山は緩やかです。一方、筋肉が多い腕は筋肉の山がハッキリとしていて全体的に太くなります。ただし手首は、どちらもそこまで太くはありません。

2. 描き込み少なめ

線画に沿って色を塗ります。筋肉が多めの腕の方は、ごつごつとした筋肉を感じさせるように線画がない部分にも影などで色を塗っていきます。

3. 描き込み 6 割程度

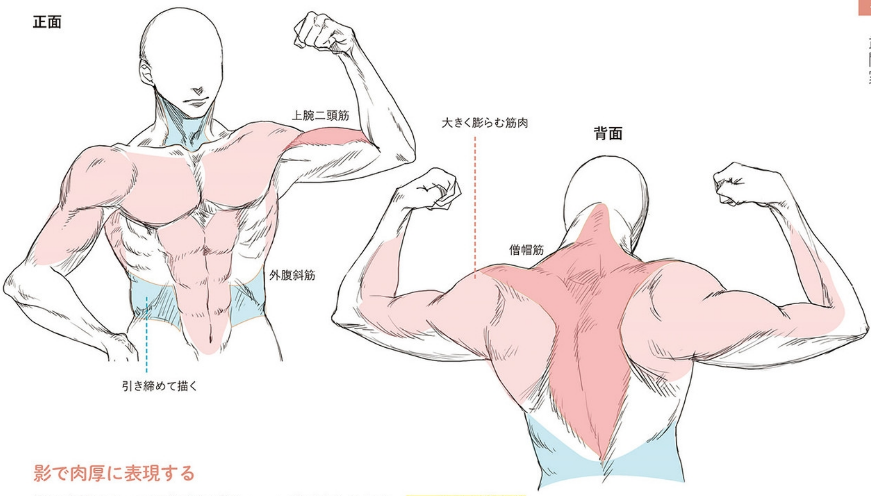
今度は線画の線を塗りなじませ、色を置いていきます。この時点で、筋肉の形をしっかりと作っておきます。それぞれの胸板の厚さの違いもポイントになります。

4. 描き込み 10 割

筋肉がもっとも盛り上がる部分は陰影を強めに描いて、より立体感を出して仕上げます。腕に血管や筋を浮き上がらせると、たくましさをより感じさせる表現になります。

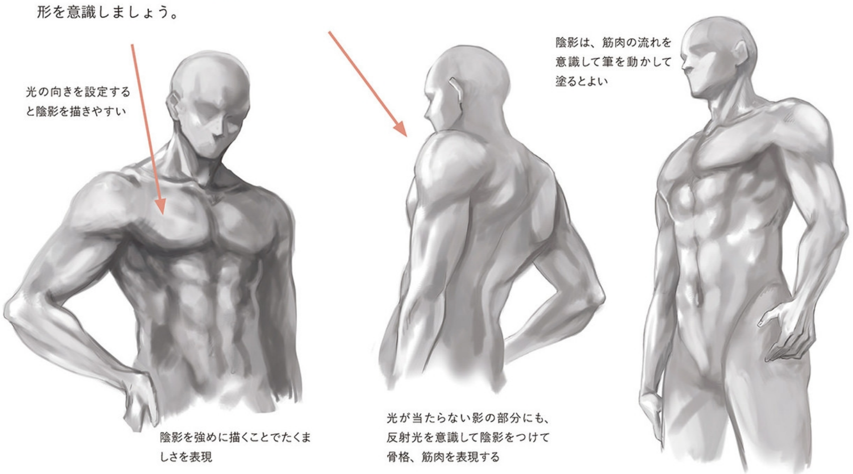
マッチョに描くときのポイント

よりマッチョな体型を描くならば、大きく膨らむ筋肉と、筋肉が引き締まる箇所を誇張していくとよいでしょう。例えば上腕二頭筋と僧帽筋は大きく描き、腰まわりの外腹斜筋などは筋肉を増やさず、逆に引き締めるといった表現です。



影で肉厚に表現する

影の表現によっても筋肉のボリューム感が変わります。しっかりと陰影をつければ肉厚な筋肉に見せられます。影を塗るときは、光の向きと筋肉の形を意識しましょう。





Soft：CLIP STUDIO PAINT　Time：25 時間

キャラに合わせた衣装デザイン

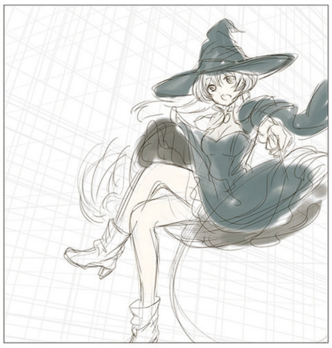
Character 3

魔法使い

illustration by もくり

ファンタジーのキャラといえば魔法使いは欠かせません。黒いローブにとんがり帽子といった衣装が定番ではありますが、そこからどのようにアイデアを広げていくかがポイントです。イラストレーター・もくりが、衣装デザインの発想法、背景やエフェクトの描き込みなどを解説します。

Making Overview



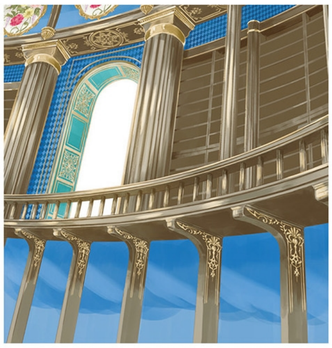
Making1 線画ラフ



Making2 配色



Making3 背景を描く



Making4 背景の描き込み



Making5 キャラの下地の完成



Making6 仕上げ

Making
メイキング

01 設定を考える

魔法使いの設定を考えます1。描きたいものを先にまとめておくと、1枚のキャンバスにどのくらいの要素を詰め込むかイメージがしやすくなるので、構図やポーズが決めやすくなります。今回はぱっと見で魔法使いだと認識してもらえるように、一般的な魔女の色である黒をベースにしつつ色数の少ない服装にします。定番のつばの広いとんがり帽子もかぶらせました。一般的な魔女の服というと大きめのローブが思い浮かびますが、かわいらしい印象を強調するために丈が短めでフリル付きのドレスにしています。

1 黒猫、からすなどの黒い動物を従えている



POINT
衣装デザインは基本からアレンジする



まずは、基本スタイルをイメージします。魔女の衣装に見えるようどこをポイントとして残すか、決めておきます。
今回はスタンダードな印象を崩さないように、とんがり帽子、マント、袖を残すことにしました。



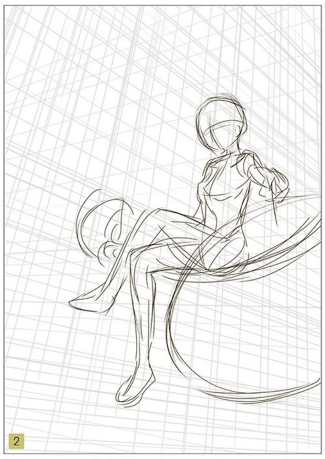
自分のイメージするキャラのタイプに合うアイテムを着せてあげます。ローブでは野暮ったくメリハリがないのでビスチェに。ボリュームのあるスカートはひざ丈にすることで落ち着きのあるフェミニンな印象にまとめます。



デザインの仕上げに、配色と装飾でテイストをプラスします。今回はあくまで「シンプル」にしたいので控えめにし、金ボタンやアクセサリーを追加し、布地の配色を黒からネイビーにしてよりフェミニンな印象に仕上げました。

02 構図を決めてラフを描く

設定がまとまったところで整理しながらキャラのラフを描きます。魔法使いがほうきに乗って空に浮かんでいる構図にするために、3点透視図法のパースを使ったアオリの構図にしました。ここではパースグリッドを表示してからキャラのラフを描いています 2。



2

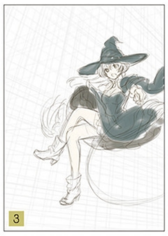
設定画の情報から、ほうきに乗って呪文を唱えて発動する魔女をイメージ。魔法陣を描くなら魔法で静止物が動くなどの表現も入れたいので本を動かすことに。本を描いても不自然に感じない背景を考え、本がたくさん置いてある図書館。以上の条件を満たせるように構図を考えました。

> MEMO
> **パースに正確に描きすぎない**
> パースグリッドはあくまでもラフを描くときの手がかりです。ここで表示しているパース線に沿って正確に描くと顔や服が見にくくなってしまいます。そこでややアオリ気味に描いて、少しの違和感よりも見栄えを優先しています。

03 キャラの配色を決める

ラフを描き進めたら、何となく形が見えてきたところで色を塗ります 3。背景が服と似た配色にならないように、ここでしっかりとキャラの配色を設計しておきます。キャラを目立たせるために重要な作業です。

色が決まったら、線を細かく描き込みながら色を塗り重ねて余分な線は整理します 4。少々手間ですが、この段階できれいに整理しておけば線画を描くときに楽ができます。



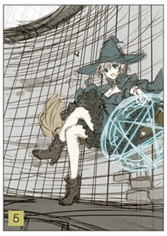
3

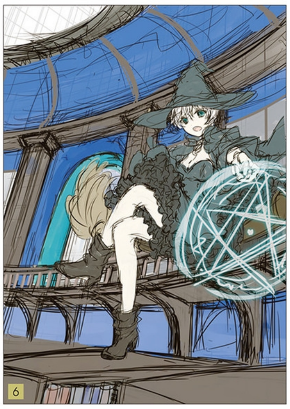


4

04 背景のラフを描く

設定画に描いていた魔導書から図書館が思い浮かびました。背景はドーム型の図書館にします。建物の壁を曲線にすることで、直線のときよりも奥行きが表現できます 5 。広い空間を表現したいときに便利です。ここではパースグリッドを利用して、壁を曲線にし、天井をドーム型にしました 6 。

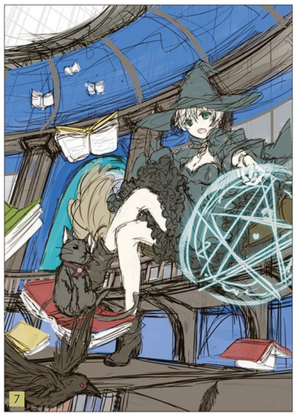




05 背景の要素をラフに追加する

大まかな背景も決まったところで、残ったスペースに猫や鳥、本などの小物を配置します 7 。このとき、ついやりがちになるのが、小物がそれぞれ重ならないようにと意図せず規則的に配置してしまうことと、サイズを規則的に揃えてしまうことの２点です。規則的に配置されていると不自然に見えるため、小物やキャラに重なる部分を作ったり、サイズにメリハリをつけて描きましょう。

また、物体の重なるところに影を落とすことで、空間の立体感もプラスすることができます。

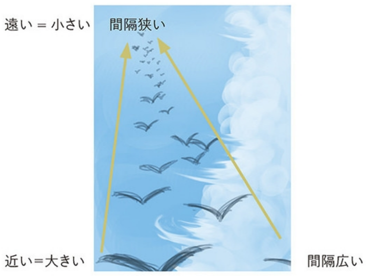


POINT

遠近を意識する

図は、画面の手前から奥に向かって鳥が飛んでいるイラストです。物体は、画面の手前側に近づくほど大きくなり、遠くなるほど小さくなります。手前の鳥は大きく、奥の鳥は小さく描いています。

さらに物体同士の間隔は画面の手前側に近づくほど広くなり、遠くなるほど狭くなります。手前の鳥は数匹しか画面に収まらず間隔も広く描いていますが、奥にいくほど遠くになるので間隔を狭くして密集させています。



06 ラフを調整する

配色を調整しながら背景に装飾を描き込み、画面を華やかにします。背景の上半分の青色が強すぎてメインのキャラとかぶっていたので薄めの青に変更しました 8。これでラフは終わりです。

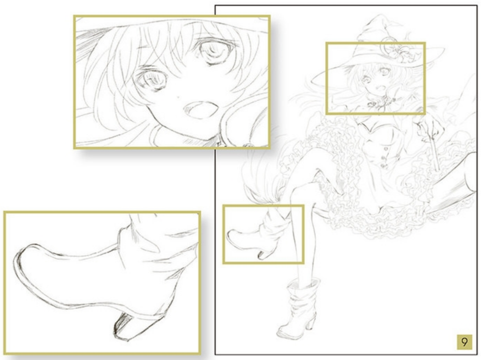
> MEMO
> **ラフでイメージを固めよう**
> イメージはそのときの感情で思いつくことが多いので、ひらめいたときに描いて忘れないようにしておきましょう。ラフの段階で悩み抜いてイメージを固めておくと、あとの作業で手が止まることなく、時短にもなり、自分がイメージしていたテーマからぶれることなくイラストを完成に持っていくことができます。


8

07 線画を描く

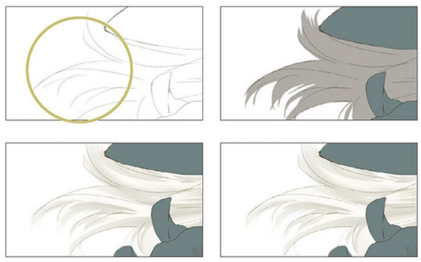
新規レイヤーを作成したら［乗算］モードにし「鉛筆 R」を使って線画を描きます。目元などの顔まわりや手足のラインはそのまま使うので、ほかの部分よりなるべくきれいに線を取ります 9。

URL 鉛筆 R：https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1702962


9

POINT
透けるような髪を描くには

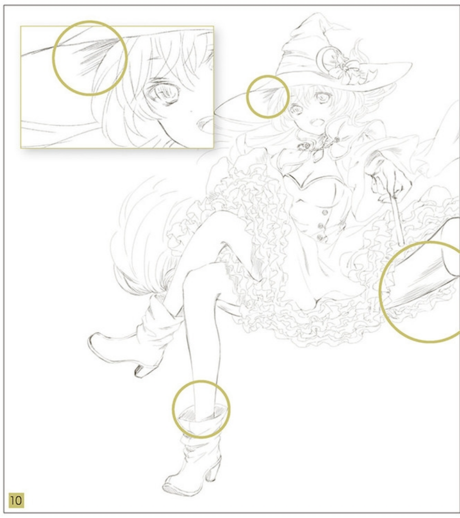
線画では、髪の毛の毛先をつないでいません。白髪のように色が薄い髪のときに毛先までしっかりと線を描くと、毛先が目立ちすぎてしまいます。毛先の線をつながないままにすることで顔と髪の境界線を曖昧にして、視線が顔全体に留まるようにしています。
ちなみに塗りのときには、陰影をイメージした暗い色で毛先の流れを意識して下地を塗ります。そのあと、明るい色（ここでは白）で毛先の流れを意識してハイライトを描くと透明感のある髪に仕上がります。



08 影のタッチを描く

線画でアナログ感を表現したいので、影が強く落ちるところには軽くタッチ（斜線）を入れておきます10。ここで注意したいことは、アナログ感を表現するつもりで、光が当たる箇所にタッチを描くと影のように見えてしまい、光の方向のつじつまが合わなくなる点です。

キャラの線画が描けたら背景の線画を描きます11。これで線画は完成です。



10



11 背景の線画

09 キャラの下地を塗る

線画を描き終えたら、キャラの下地を塗ります。ラフのレイヤーを表示して、スポイトを使ってラフと同じ色を拾って下地を塗っていきましょう12。

ラフでは淡く塗っていましたが、いざベタ塗りをしてみると、イメージしていた印象と異なることもあります。このステップで色味や配色を調整しましょう。

影は、本来の色よりも暗く表現するため、影を念頭に置いた配色にしないと仕上がりが暗めになります。

そのため、私はラフの色は影が落ちたときの色を含めて考え、大体の色をスポイトで調べ、少し薄めに調整しています。



12

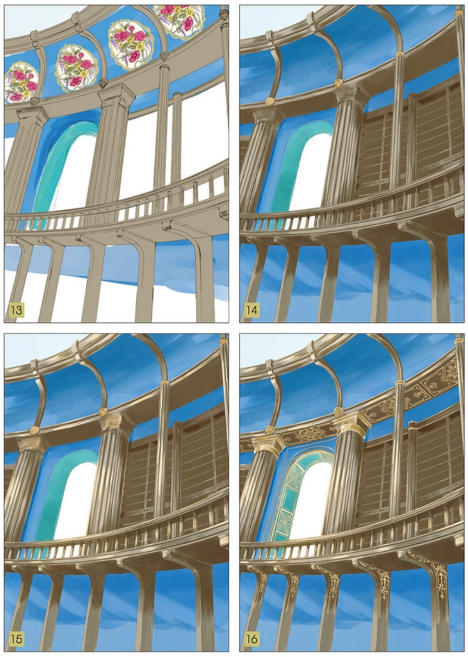
10 背景を塗る

キャラの下塗りが完成したあとは先に背景の着彩をします。着彩するパーツのレイヤーの上に［新規レイヤー］を作成します。［下のレイヤーにクリッピング］にチェックを入れ、「マーカー水彩」「四角水彩」を使用し色を塗ります。ここでの下地は明るい部分から描き13（基本的な塗り方は下記POINT参照）、続いて影を塗り、奥行きを表現します14。ハイライトを入れて、光が当たる方向をはっきりさせつつツヤ感を表現します15。細かい装飾を描いて完成です16。



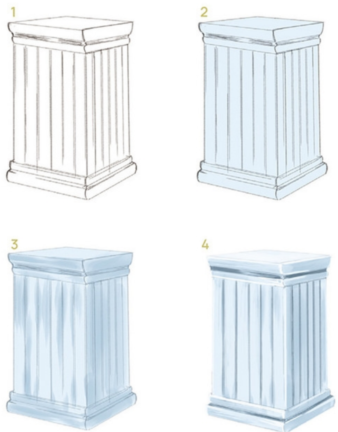
URL マーカー水彩：https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1546177

URL 四角水彩：https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1481478



POINT
クリッピングを使って着色する

1 レイヤーを［乗算］モードにし、ブラシサイズを細めにした［鉛筆］ツールで線画を描きます。あとの手順で鉛筆の線は消えるので、外郭さえ綺麗に取れていれば他の線は大まかで構いません。
2 線画を描いたら、線画のレイヤーの下にレイヤーを新規作成し、［塗りつぶし］ツールで下塗りをします。
3 下塗りしたレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、［クリッピング］します。光源は左斜め上に設定し、影をざっくりと塗ります。このとき、鉛筆で描いた線画の色を下地の色に近いブルー系の色に変更しておきます。こうすることで塗りつぶし回数を少なくすることができ、線がイラストになじみます。
4 線画のレイヤーの上にレイヤーを作成し、さらに塗り込みます。ここでは物体の質感や影を細かく描きます。角部分に白などでハイライトを入れておくとメリハリがつき、凹凸の立体感が出ます。ただし、あまり入れすぎると真っ白になってしまうので、どこが一番光が当たるか光源を意識しながら描きます。



11 背景のパーツを作る

背景にあるドームの花柄を描きます。細かい装飾の場合、線画は描かず、濃い水彩か、G ペンを使って厚塗りの感覚でそのまま描きます17。
今回は、ドームの形にしたときを想定し、中央を暗めに塗ります。また、枠と花柄を合体させたあとにあまり加筆をしないで済むよう、金縁にしっかり陰影を描いておきます。陰影を描くときにレイヤーが分かれているほうが描きやすいので、レイヤーは結合せずに分けたままにします。



17

MEMO
自作の素材を作っておこう
建物の模様など繰り返される装飾は、先にパーツを作っておいて流用するほうが効率的です。時間のあるときに模様を描いてストックしておきます。なかでも花柄は使い勝手がよいので特におすすめです。

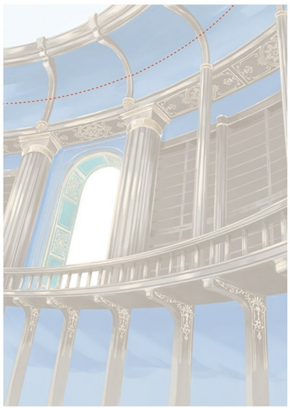


12 パーツを変形して貼り付ける

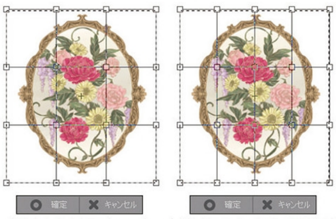
素材パーツは、新規レイヤーにコピーしてから、メニュー［編集］→［変形］→［メッシュ変形］で形を合わせて貼り付けていきます18。



ツールプロパティで、変形するための格子の数を縦と横ともに設定する

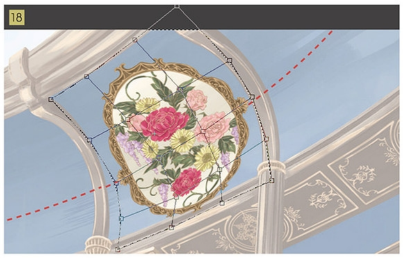


カーブがある壁面の場合、配置したいエリアの中心にアタリとして曲線を一本引く。配置するイラストの中心が、曲線を通るように配置すると、変形しやすい



格子点を多くすることで、カーブや波打つラインなど、複雑な形に変形しやすくできる

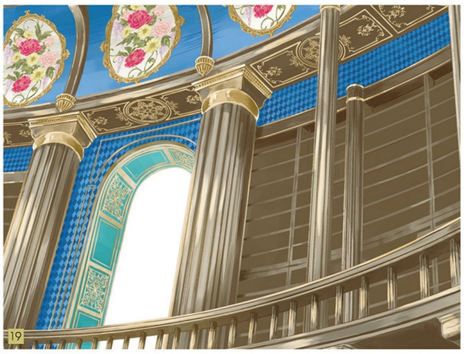
18



格子点をアタリ線に沿って変形させる

13 貼ったパーツを整える

変形してパーツを貼り付けたあとにひと手間加えると、背景との一体感が増してコピペ感が減ります。ここでは、金縁に立体感を出すために、フチに厚みを描き入れています19。


19

MEMO
表現の幅を広げよう
金縁が壁に描かれた絵なのか、額縁のような美しい金装飾なのかなど、小さいパーツでも描き分けができて表現の幅が増えると、描くのも楽しくなります。

POINT
奥行きの描き足し方
素材をメッシュ変形したあとに、奥行きを出すためにフチの厚みを描きます。ほんのわずかですが赤くした部分が追加した奥行きです。フチの厚みの色は背景の色や影の映り込みも踏まえて決めるとよいでしょう。


1. メッシュ変形で形を整える　2. 奥行きを出すための厚みを描く　3. 背景の色味に合わせる

---

14 本棚を描く

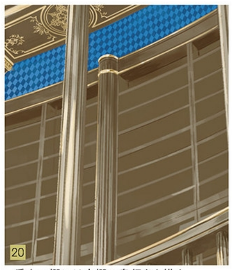
背景の本棚にもぎっしりと本を詰め込みます20 21。

1 ある程度色のパターンを決めて、本の下地を描きます。シリーズ物は揃えたり、一冊だけ色を変えたりと単調にならないようにリズムを作って並べると本棚らしくなります。

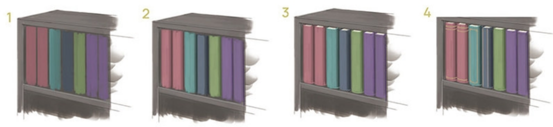
2 より明るめの色で背表紙を描きます。

3 上から見える本文用紙を描き込みます。背を少し丸みのあるラインにすると洋書らしさが出ます。

4 金の装飾を描き込んで高級感を出したら完成です。


20 一番上の棚には本棚の奥行きを描く


21 キャラで隠れない箇所だけしっかりと描く



15 キャラを描き込む

キャラの下地22を描き込んでいきます。影やハイライトを意識して少しずつディテールを上げていきながら塗りをまとめています23。人物の塗り方は Character 1 狩人と同様です。影は［乗算］モードのレイヤーで、ハイライトは［オーバーレイ］のレイヤーで描き込んでいます24。ただし、影やハイライトを入れすぎると視線が散るのでやりすぎには注意です。



22 キャラの下地。ここからそれぞれのパーツを描き込んでいく



23 下地から少しずつ色を塗ったもの。全体的に浅い色合い

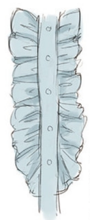


24 塗りの仕上げとして、より濃く色を落とす影やハイライトを描く

POINT

フリルの基本パターン

女性の衣装にデザインされるフリルはさまざまなあしらいがあり、角度によって見え方が異なります。基本の表現は以下の4点。今回のイラストでは、スカートの部分は斜め下フリルと真横フリルを組み合わせてデザインしています。



正面フリル
斜め上フリルより波がなだらか。裏の布は見えないので縫い際にできるギャザーを描く



斜め上フリル
山形に波を打っているが、裏の布はまったく見えない



真横フリル
裏の布の見える面積が増え、ほぼ表の布が隠れる

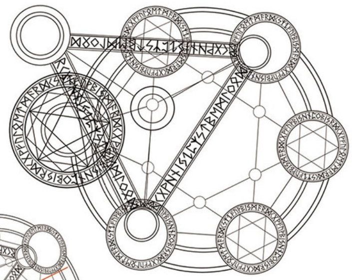


斜め下フリル
山形に波をうち裏の布が規則的な三角形に見える

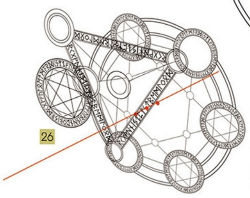
16 魔法陣のパーツを作る

魔法陣のパーツを作成します。ラフには正円の魔法陣を描いていましたが、もう少しインパクトがほしくなったので、複雑なデザインに変更しました。魔法陣でも奥行きを表現するために、3つの魔法陣を別レイヤーに描いています25 26。

25



26



中心線を決めて円の真ん中が中心線を通るように少しずつ円をずらして配置する。変形前にそれぞれの魔法陣に中心点をつけておくとわかりやすくなる

17 魔法陣にエフェクトをかける

魔法陣は発光する表現にします。まず魔法陣の各レイヤーを複製し、2枚にします。1枚は色を白に変更して［スクリーン］モードにします。もう1枚は発光させたい色に変更して［オーバーレイ］モードにしてから、メニュー［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］で［ぼかす範囲］を「30」～「40」にします。これで光り輝く描写ができます。
魔法陣で顔や衣装が隠れてしまわないように、画面やや下に配置しました27。



27

イラストを見たときの視線の流れも意識して配置しよう



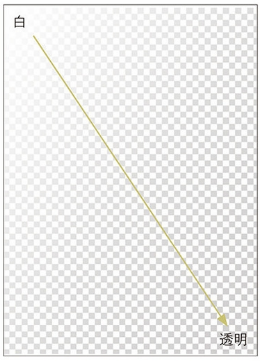
レイヤーの順番。［オーバレイ］レイヤーの上に［スクリーン］レイヤーを重ねる

18 キャラを目立たせる

キャラと背景がまとまったところで仕上げを始めます。キャラと背景のトーンが近すぎて28、キャラが目立たないので背景の色味を淡くします29。

POINT
グラデーションで光を表現する

グラデーションを使って、背景を明るくします。背景のレイヤーの前に新規レイヤーを作り［比較（明）］モードにします。不透明度を「30」まで下げてから、光源である左上側を白、右下側を透明にしたグラデーションを描きます。これで光源からの明るさで白くなった背景を表現しています。

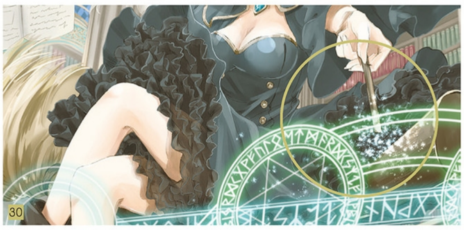



28


29

19 魔法の杖に効果をつける

新規レイヤーを［加算（発光）］モードにして、エアブラシの［にじみスプレー］を使って、魔法の杖の先に光の粒を散らしました30。［加算（発光）］モードを使うと塗った色が明るくなるので、簡単に発光表現ができます。


30

20 太陽の光の粒を散りばめる

イラスト全体にエフェクトをかけて、光の粒を散りばめます。新規レイヤーを作成、［加算（発光）］モードにして［エアブラシ］の［柔らか］や［にじみスプレー］を使って、光の粒を描きます31。



21 明るさを調整する

さらに新規レイヤーを作成し、［オーバーレイ］に設定してハイライト部分に［エアブラシ］をかけ、明るさを調整します32。

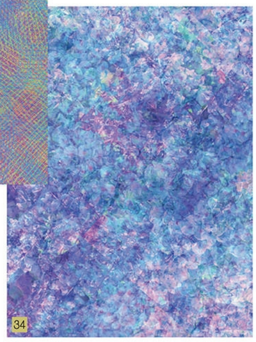



エアブラシのレイヤー

22 テクスチャで色味と質感を増す

イラストの風合いに少し物足りなさを感じたので、テクスチャを貼り付けてイラスト全体の色味と質感を増します。
テクスチャは2枚準備しました。カケアミが描けるブラシを使って塗り重ねたもの33と、植物の写真を合成して作ったもの34です。この2枚をそれぞれ新規レイヤーに貼り付けて、［オーバーレイ］モードにして不透明度を10〜15程度にして重ねます。作ったレイヤーは一番上に配置します。


33


34

テクスチャを載せた状態です35。色味と質感を増すことができましたが、テクスチャを載せると画面全体の色が薄くなります。今回のイラストでは、あまり彩度の高い色を使っていないため顕著です。ここを次のステップで解決します。


35

23 コントラストと明るさを調整する

コントラストを上げて明るさを少し下げることで、全体にメリハリをつけて整えます。メニュー［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［明るさ・コントラスト］を選択します。明るさは「－10」～「－20」に。コントラストを「10」～「20」の間に設定します36。明るさを－10にしたらコントラストも10にするとバランスがいいです。イラストの色味などにもよりますが、気持ち明るめにしたいときは、コントラスの値を1～3程度、大きめに設定するとよいでしょう。数値を大きくしすぎると色が飛んでしまうので要注意です。それでも画面が薄く感じる場合はメニュー［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［トーンカーブ］で調整する方法もあります。これで調整が終わったら完成です37。



36

37



3 魔法使い

Technique

衣装デザインの考え方

衣装デザインは、イラストの世界観を決める要素のひとつです。デザインに悩むときは、言葉からデザインを連想する方法がおすすめです。

キャラの性格を現わす言葉から考える



アクティブ

丈の短いボトムスや健康的な肌みせができるアイテムを組み合わせます。



セクシー

ビスチェやタイトスカートのように体のラインが強調されるアイテムを組み合わせます。



クール

露出は抑え男性的な制服やスーツのようにかっちりとしたアイテムを組み合わせます。



キュート

ベビードレスのようにフリルやキャザーが多いアイテムを組み合わせます。スカートのボリュームをハイウエストにしてウエストのくびれを隠し、「フェミニン」より幼くキュートに仕上げます。



フェミニン

キュートとエレガントの中間に位置するスタンダードな組み合わせ。ウエストラインがわかるトップスに、ひざ下のふんわりしたスカートを組み合わせると、大人の可愛らしい印象に。



エレガント

デコルテを見せるオフショルダーや、ドレスのスカートのようなドレープやボリュームがあるアイテムを組み合わせます。

テイストを現わす言葉を追加してデザインを発展させる



アクティブ×中華

鮮やかな原色や、チャイナボタン、ひし形などの直線的な図形を盛り込むことで中華な印象を出しました。



セクシー×アーミー

アーミーとは軍のことです。軍服に使用されている色や、肩章やボタンを組み込むことでアーミーテイストに仕上げました。



クール×マリン

白と寒色系の爽やかな配色とセーラーカラーの特徴であるラインを入れることでマリンテイストに。金色を追加することでより華やかな印象になります。



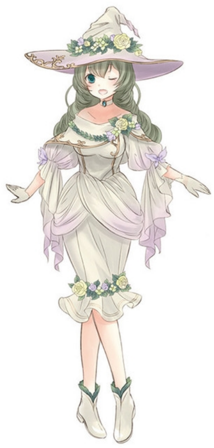
キュート×アリス

童話に登場する人物の衣装カラーや特徴的モチーフなどを取り入れることでメルヘンテイストに。



フェミニン×プレッピー

スクール制服のようなチェックやエンブレムなどを取り入れることでプレッピーテイストに。



エレガント×ナチュラル

グリーンや花、木の実など自然をイメージする植物を取り入れることでナチュラルテイストに。



キャラの老化を表現する

Character 4

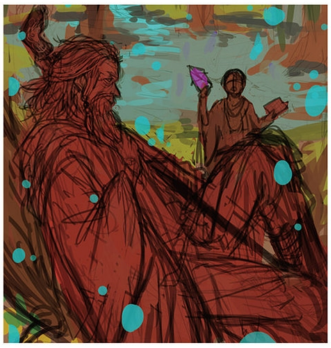
賢者

illustration by つよ丸

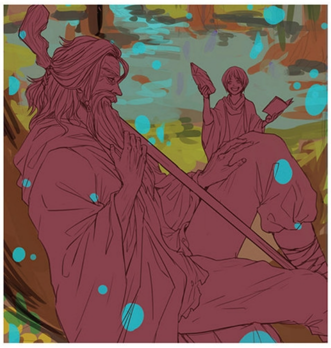
賢者は年老いたキャラとして描かれることが多い職業です。年老いた人物の皮膚を表現するためには、光を意識した描写や、色の調整作業が大切です。ここではイラストレーター・つよ丸が、老人キャラの描き込みや自然物の描き込みを解説します。

Soft：CLIP STUDIO PAINT　Time：12Hours

Making Overview



Making1 ラフを描く



Making2 一部を線画におこす



Making3 色をはっきりさせる



Making4 背景を描き進める



Making5 背景を細かく描く



Making6 色補正をして完成

Making
メイキング

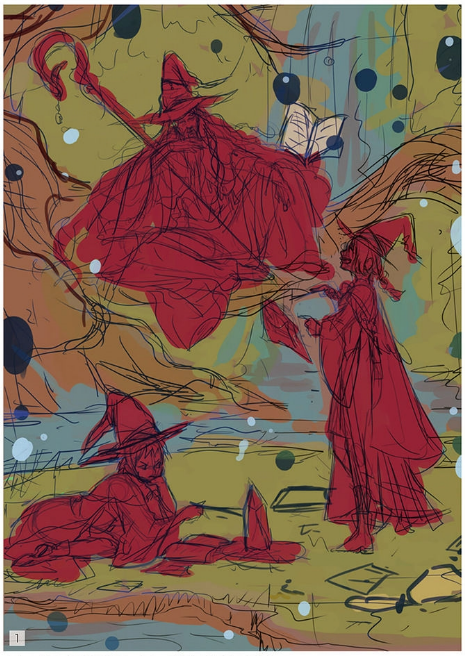
01 ラフを練る

今回のテーマは「賢者」です。賢者は、髭をしっかりと蓄えた老獪なキャラに決めました。その対比として天真爛漫な若い弟子を描くことにします。

この構想で Character 2 武闘家と同じように「絵に詰め込みたいものリスト」を考えて、最初に描いたラフが1です。賢者と二人の弟子をバランスよく配置しました。まとまりのよい構図でキャラの一人ひとりの個性が感じられるポーズにできています。

しかしこのラフは失敗です。今回のテーマに合っていないからです。賢者と弟子の印象やサイズ感が近すぎたことや、構図のバランスが均一過ぎたために、賢者が主役には見えなくなっています。テーマが「師匠と弟子の日常」であればイメージに近いラフになります。

「自分が何をメインにしたいのか、どこを一番に観てもらいたいのか」を考えて、絵に詰め込みたいものの優先順位を整理することが大切です。情報の確認には「一日ラフを寝かせる」「友人などに見せて意見をもらう」という方法もおすすめです。



1 人物のサイズを配置が均一なため賢者が主役に見えない

MEMO

ラフの色の選び方

構図を俯瞰したときに人物のシルエットがつかみやすいように、キャラには人の肌になじみやすい色である暗めの赤を使っています。背景の色味にもよるので常に同じ色というわけではなく、また最終的にはラフの色はほぼ残りませんが、目立ちすぎない色を使ったほうがイメージをつかみやすくできます。

POINT

主役と脇役に差をつける

主役をわかりやすくする方法は、キャラの大きさだけではありません。「主役の描き込みを増やす（脇役のキャラははっきり描かない）」「主役だけ色味を変える」「主役だけ光を当てる」「主役だけ視線の集まる場所に配置する」など、主役と脇役で差をつけて目立たせる方法はいくつもあります。舞台やライブなどでも、主役は華やかな衣装をまとい、脇役（バックダンサー）は控えめな衣装を身につけることが多いです。一目で主役が誰かわかるように違いを作ることで、観た人が混乱しないようにできます。

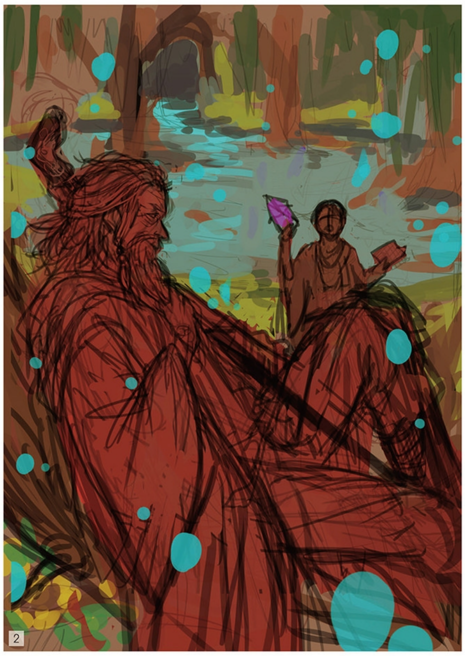


02 ラフを描く

STEP 01 を踏まえて一から描き直したラフが2です。主役である賢者を一番手前に大きく配置し、賢者越しにサブキャラである弟子の少年が見えるという構図に変更しました。主役である賢者のディテールもしっかりと描き込むことで、さらにわかりやすくできます。

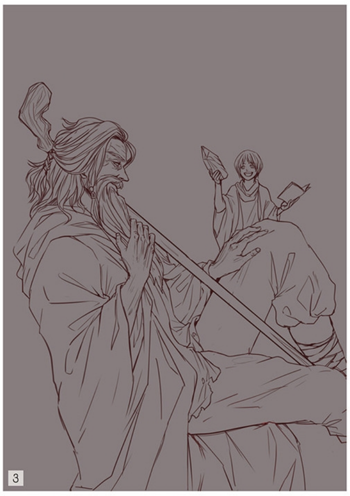
POINT
定番のイメージを使う

1に描いていたとんがり帽子は、魔法使いの記号として認識されやすいので削除しました。このようにモチーフによっては、なんらかの印象を強く与えてしまうものがあります。そのイメージを逆に利用しても良いでしょう。賢者が持っている杖が剣であれば老剣士に見えますし、巨大な斧であれば老戦士に見えるかもしれません。


2

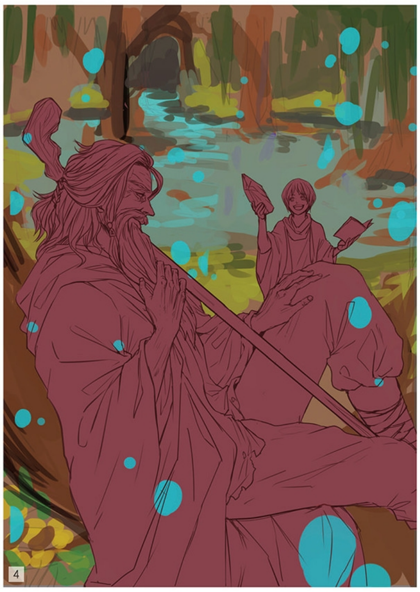
03 線画を描く

Character 2 では線画を描かずに、いきなり厚塗りする方法を紹介しました。今回は、キャラ部分は線画を描いてそれから厚塗りする方法を解説します。
線画から厚塗りといってもアニメ塗りほどきっちりとした線画を描くわけではありません。「線でアタリを取る」というイメージのほうが近いかもしれません。線と線がつながっていない部分もあるざっくりとした線画を描きました3。厚塗りといってもさまざまな手法があるので、参考にしてみてください。


3

04 キャラの下地を塗る

できあがった線画の下に新規レイヤーを作成し、キャラの部分を暗い赤色のベタで塗っていきます4。塗り終えたら［透明ピクセルのロック］（p.46）をオンにして、ベタ塗りした箇所以外にはみ出ないようにします。下地を塗って、さらに塗り重ねていくときの基本です。

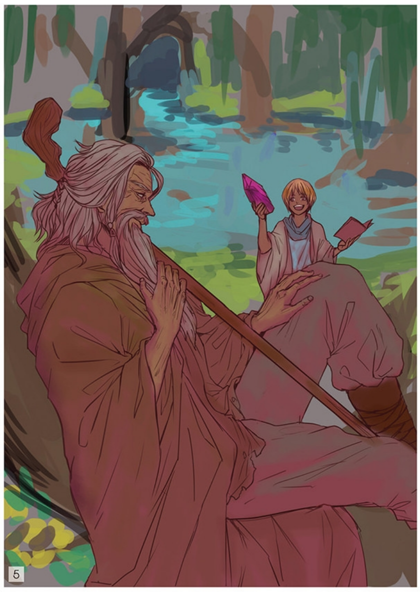


05 キャラに色を重ねる

キャラの下地を塗ったら、そこから色を重ねていきます。まずはイメージに近い色を仮置きしていき、全体の色味を決めていきます。下地の赤が一番暗い部分と想定して、その上に明るい部分から不透明度60%程度の［水彩］ブラシで少しずつ色を塗っています5。

POINT
キャラの色の設定

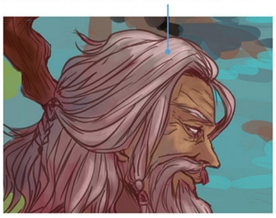
キャラの色設定は、キャラの性格や雰囲気を印象づけます。明るく活発なキャラには派手な色の衣装を着せたり、小麦色の肌にしたりします。反対におとなしかったり年配のキャラには落ち着いた色の衣装を着せたり、色白の肌にしたりします。さらに、住んでいる地域の設定や種族など、描くキャラのバックボーンも想像して配色をします。

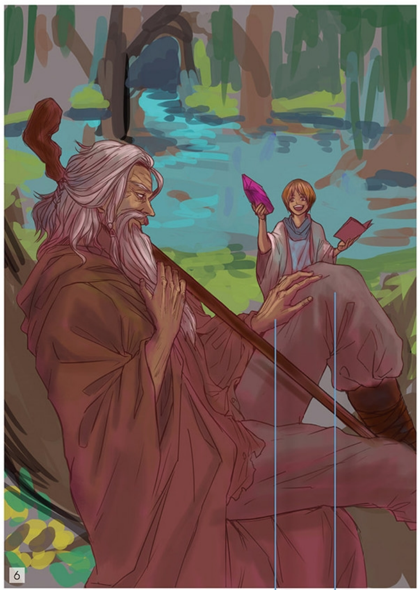


06 立体感が出るように色を重ねる

手のまわりや膝など光が当たる箇所へさらに色を載せていきます。ここでも不透明度 60%程度の［水彩］ブラシで明るい部分から少しずつ色を塗り重ねています 6 7。

白髪の明るい部分から色を塗ってハイライトを入れる。色を重ねるたびに透明度がなくなるため明るくなる





6



7

POINT

導入しやすい厚塗りの方法

ここで紹介している厚塗りの手法のほかにも、さまざまな塗り方があります。例えば、線画を描き、ベタ塗りして徐々に陰影をつける方法もあります。厚塗りを導入しやすい方法です。

1



線画をきっちり整える

2



下地の色を塗りつぶしでベタ塗りする

3



水彩ブラシなどで、線画となじませていく

4



完成

4 賢者

07 色をはっきりさせる

色を塗ったレイヤーを複製して［ソフトライト］モードにし、不透明度を55%にしてから結合します8。こうすることで、簡単に色をはっきりさせることができます。

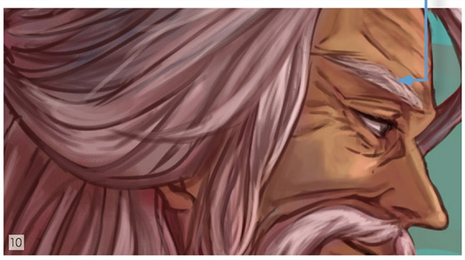

8

08 線画と塗りのレイヤーを結合する

線画のレイヤーと塗りのレイヤーを結合します。線画は少しだけ不透明度を下げて90%にすることで、塗りとなじませました9。線画と結合したあとは、不透明度60%の［透明水彩］ブラシで、線画をなじませながら色を塗り進めます10。このとき、線の色が主張しすぎないように注意します。

厚塗りは線画にとらわれずに描くことができます。例えば髪の毛や服や布のシワなど、描写のなかではっきりさせたい部分の線画は残します。線画をどの程度残してどのように活かして描くかが重要です。ただ、線を残しすぎて違和感が生じるので線と塗りはしっかりとなじませます。塗りながら、不要な線は消していってもよいでしょう。こうした処理を自由にできる点は厚塗りならではです。


9

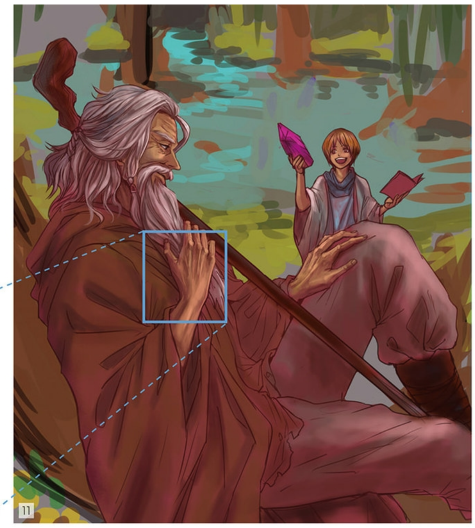

10

髪の毛や眉毛など不要な太い線は塗り進めながら残す線となじます線を調整する

09 手を描き込む

体型にもよりますが、人は老化するにつれ皮膚が薄くなり、シワが増えて血管が浮き上がり、骨ばってきます11。高齢者を描くことを意識して、全体に骨を感じさせるように色を落としていきます。



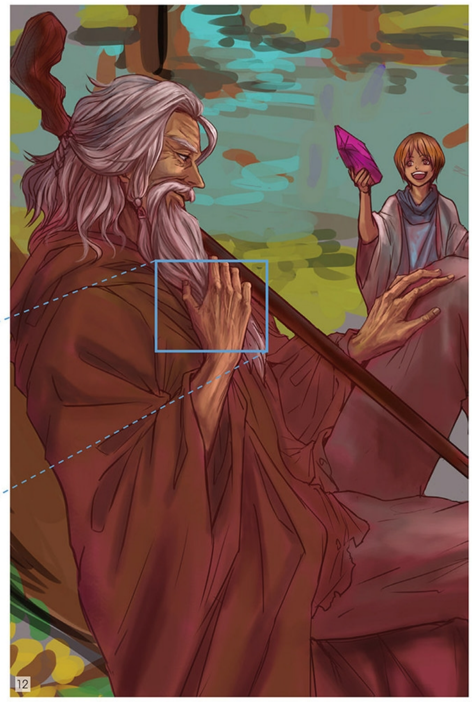


11

10 シミやシワを描き込む

老化した肌の表現にはシミが欠かせません。肌の最後の仕上げとして描き込むとよいでしょう。手のシミを描くときは、ツルっとした塗りにせず、筆のタッチを荒く残すことがポイントです12。シワや血管は一定の方向ではなく、あらゆる方向に浮き出ています。筆のストロークを縦や斜めにすることで、高齢者ならではの皮膚感を表現することができます。





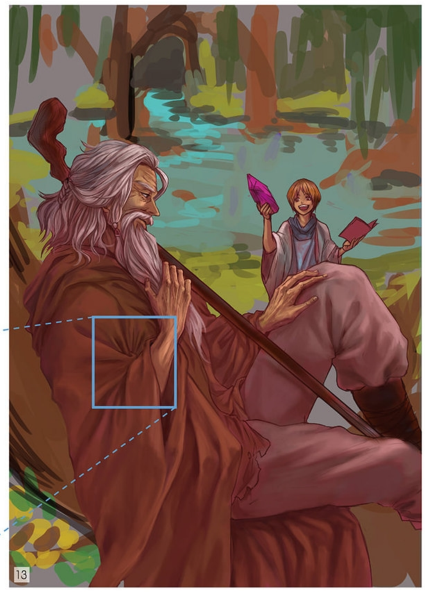
12

11 服を描き込む

賢者の服を描き込みます13。線画に描いたシワを手がかりにしつつ布の柔らかさを表現しながら塗り進めます。やや服が赤すぎたので、最後に色味を調整します。緑色に塗りつぶしたレイヤーを作って［オーバーレイ］モードで不透明度25％にして載せています。

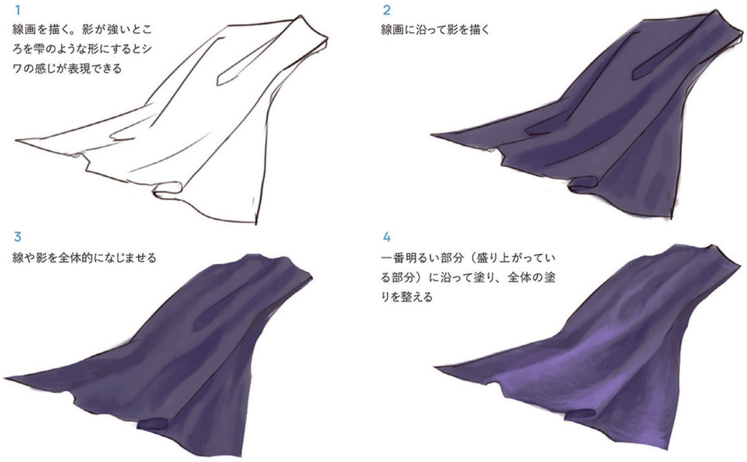
衣服は人の肌と違って、影になっている暗い部分から塗り始め、光が当たっている明るい部分へと塗っていくと陰影の調整がつけやすい





13

POINT
布のシワの塗り方



1
線画を描く。影が強いところを雫のような形にするとシワの感じが表現できる

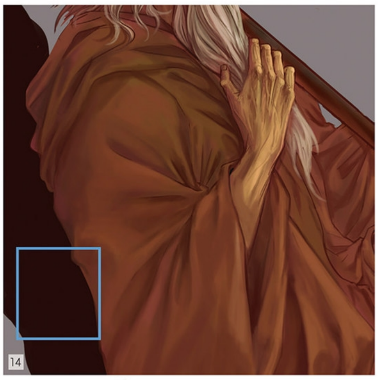
2
線画に沿って影を描く

3
線や影を全体的になじませる

4
一番明るい部分（盛り上がっている部分）に沿って塗り、全体の塗りを整える

12 賢者が座る木を描く

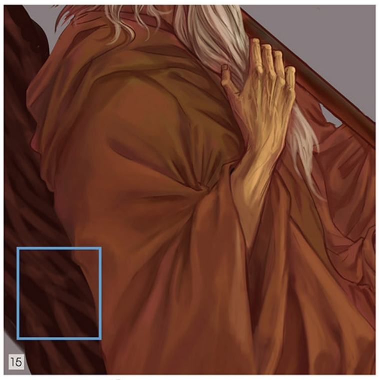
新規レイヤーを作成し、賢者が座る木を描きます。まずは、いったんこげ茶に近い茶色で木のラインに沿って塗ります14。そのあと、明るめの茶色で全体の流れに沿ってランダムに線を入れていきます15。この線は、少し太目で構いません。やや細めのブラシで15より明るい茶色の短い線を入れていきます16。線の向きはある程度ランダムで構いませんが、木の流れは意識してください。細いブラシにサイズを変更し、最初のこげ茶色で木の表面の凹凸を入れていきます。縦や斜めに線を入れて、木の質感を加えていきましょう17。



14



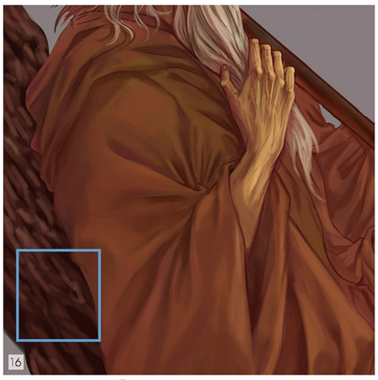
濃い色で塗りつぶす。こげ茶の太い線で描く



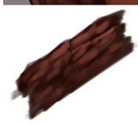
15



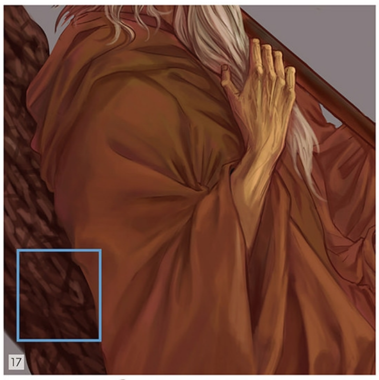
少しだけ細めにして明るい色でランダムに線を描き入れる



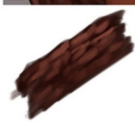
16



明るい茶色で描く



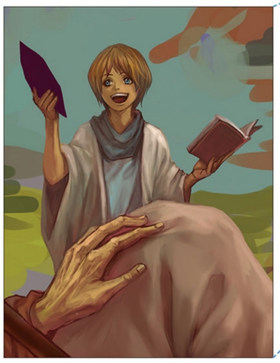
17

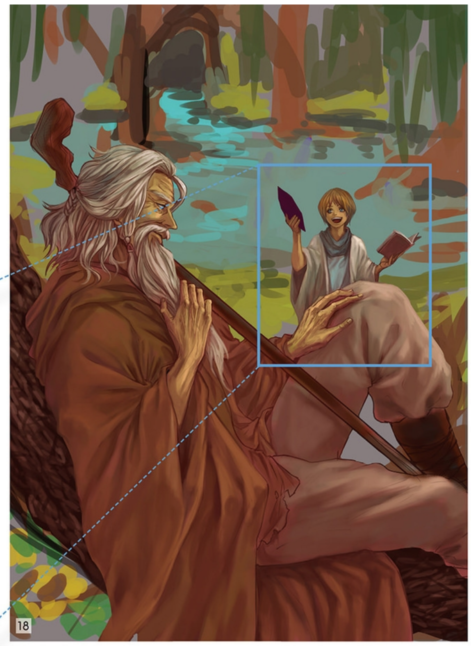


表面の質感を描く

13 少年を描く

主役の賢者を目立たせるため、少年は描き込みしすぎないように注意します。賢者より奥にいることを意識してぼかし気味にすると遠近感が出ます18。





18

POINT

鉱石の描き方

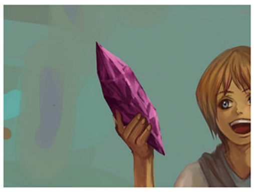
少年の持つ鉱石は、透明感のある赤紫の鉱石にします。光を反射して輝く鉱石の描き方を紹介します。



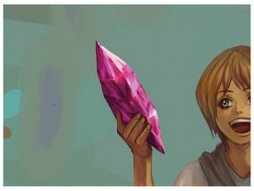
1 新規レイヤーに鉱石のシルエットを一色で描く



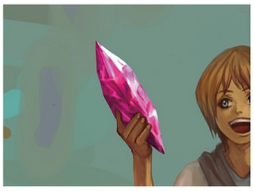
2 描いたシルエットに面を描き込む



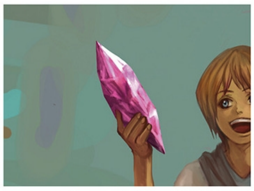
3 明るい色で面をさらに描き込む。このときに全体ではなく光が当たる部分のみを描く



4 新規レイヤーを［オーバーレイ］に設定。ピンク色にしコントラストをつけ、レイヤーを結合する



5 鉱石のレイヤーの上に、新規レイヤー［覆い焼き（加算）］を置き、そこに色を塗って光らせる



6 最後に色が明るすぎたので、少し彩度を落としてほかのイラスト部分となじませて完了

14 背景を描く

背景を描いていきます。最初の段階は太目の筆で描き、少しずつ形を整えながら、徐々にイメージに近づけていきます19。草がただ生い茂っているだけだとイラストを見る人が想像を膨らませることができないので、石碑や鉱石などを描き加え、ファンタジーの世界観を強めていきます20 21。ここまで描いたところで、いったん背景の塗りを止めておきます。

> MEMO
> **客観的に見直そう**
> ときどきキャンバスの倍率を下げたりして、全体を確認するようにしましょう。


19


20


21

15 キャラの色と影を強める

背景の要素がまとまってきたところで、キャラの色や影の印象を強めていきます。キャラの上に新規レイヤーを作成し［オーバーレイ］モード、不透明度 40%にして、茶色ベタで塗ります。賢者を描いたレイヤーでクリッピングを使用し、キャラの色味を濃くします（22から23）。次にキャラを描いたレイヤーの上に新規のレイヤーを作成し、［乗算］モードに設定。青や緑などで影を落とします24。このままだとメリハリがない印象になっているので、キャラにハイライトを描き入れていきます25。さらにやや黄色味が入った明るい色をキャラの鼻筋や髪の毛のトップ、ズボンなどに入れます26。全体をなじませるなどして、さらに描き込みを進めました27。





キャラに茶色ベタ（40%）を載せる前（左）と、載せたあと（右）



乗算レイヤーを利用して影を落とした状態



メリハリをつけるため、ハイライトを描く



黄色味を足して描き込む

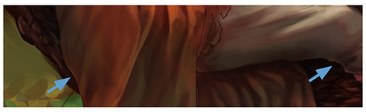


全体になじむようにさらに描き込みを行った

POINT

反射光を取り入れる

立体感を表現するときは影の描写だけでなく、反射光も描いてみましょう。反射光は、物に直接当たる光ではなく間接的に当たる光です。反射光によって、より重量感や存在感が増します。

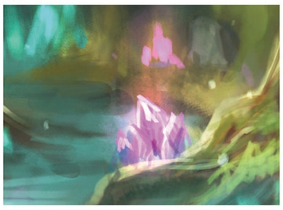


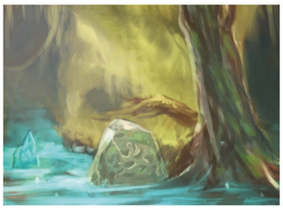
16 背景を調整する

キャラの色味や影がまとまってきたところで背景に戻ってさらに描き込みます。このようにキャラと背景を行ったり来たりしながらバランスを取っていきます。背景の密度が足りない気がしたので、鉱石を増やしました28。さらに木や石碑に緑でコケを描き込んだり、上から差し込む光や鉱石の発光を追加して空気感を整えています。最後に手前左下に草をかぶせることで、遠近感を増しました29。

POINT
淡い光を描く

新規レイヤーを作成し、[覆い焼き（加算）]モードに設定して光を描き込みます。水彩ブラシを使って、上から差し込む光のスジや、鉱石のまわりに広がる光を描きました。ブラシタッチを活かしつつ、やさしく入れていきます。あまり濃く入れると目立ちすぎてしまうので、空気感を感じさせる程度にとどめましょう。できあがったら背景レイヤーに結合します。







28

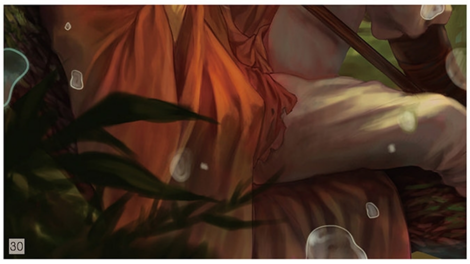


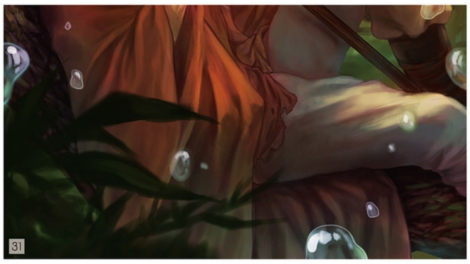
29

17 水の玉を描く

幻想的な印象を増したかったので、魔法を感じさせる水の玉を多数描くことにしました。新規レイヤーを2枚作って上のレイヤーに白の細い線で水の玉の輪郭を描きます。次に下のレイヤーに不透明度を20～30%に下げたブラシで白をうっすら塗ります30。このときに完全に全体を塗りつぶさず、ある程度、下の色が透ける程度にフンワリと塗ることがポイントです。

次に、周辺の色を少し拾って、少しだけ水の玉の中に描いてください。そうすることで背景が水の玉に映り込んでいる表現にできます。最後に、不透明度の低い筆で、一番強い光を入れます。上の方法を繰り返し、手前や奥に水の玉を浮かばせました。最後に位置の調整などを行い、水の玉は完成です31。水の玉は大小さまざまなサイズにし、ランダムに配置することで奥行きを表現できます。また、キャラの顔などに被らないようにします。





POINT
水の玉のコツ

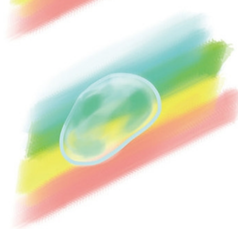
水の玉を描くときのコツを紹介します。



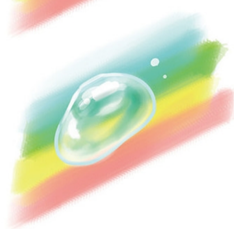
1
枠線を描くときは、正円ではなくつぶれた形をイメージして描いたほうが動きが感じられやすくなります。



2
透明の玉を感じさせるように意識して、白く反射させるところと、背景が透けて見えるところを塗り分けます。



3
白く塗った場所に、背景の色を混ぜて映り込みを表現します。水の玉の真下の色ではなく、水の玉がレンズになっていることを意識して少しずれた部分の色を混ぜます。



4
最後にハイライトを入れて反射を強く見せると、立体感が増します。

18 全体を整える

手前の草や奥の背景にフィルターでぼかしをかけて、視線がキャラに集まるようにします。終わったら、すべてのレイヤーを結合して、1枚にまとめます。
全体の色調を調整します。幻想的な印象を強めるために、新規レイヤーを［オーバーレイ］モードにして紫で全体を塗ります32。
そのあと、レイヤーを複製し、メニュー［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を強めの設定にして全体をぼかします。そのレイヤーを［スクリーン］モードに変更し、不透明度を20～30%に設定すると全体の光が柔らかく広がった画面になります。
最後の調整でやや明るくなりすぎた部分を抑えるため、レイヤーを右クリックして［新規色調補正レイヤー］から［色相・彩度・明度］を選択し、彩度の数値を下げて完成です33。


32


33

Technique
老化の表現

老化の表現といえば、真っ先に思い浮かぶのがシワです。もちろんシワはわかりやすい記号ですが、シワだけがあっても老人には見えません。ここでは老化の表現のポイントをまとめます。

骨や筋が目立つ

肉が落ちてきて、骨の節々や筋が目立ってきます。また、皮膚が薄くなるため血管が盛り上がって見えます。



手は皮膚が薄くなる。爪も変色してツヤがなくなり、縦の線が大きく出ていることもある

シワが増える

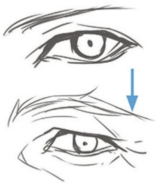
目元や口元、首などは皮膚が薄くシワが入りやすい箇所です。ただ線を描くのではなく、皮膚のたるみを描く要領でシワを描きましょう。



首元は皮膚が薄く皮下脂肪が少ないため、手と同様、年齢が特に現れやすい部分

皮膚がたるむ

肌に張りがなくなると、重力によって皮膚がたるんできます。どのように皮膚がたるむかをよく観察することが大切です。



歳をとると、まぶたや目の下がたるむと同時にシワもできる

毛量が減る

男女ともに毛量が減るため、ヘアスタイルも頭の形が影響します。男性はおでこが広くなったり、禿げることも。



女性も毛量が減るため、ヘアスタイルはボブかショートにする人がほとんど

肌の質感

肌からはツヤが失われます。また色もくすんできます。さらにはシミが残ります。こういった表現も定番です。



たるみや骨格を意識した輪郭線を描く。張りがない皮膚なのでややよれた線を意識する

唇にツヤがなくなる

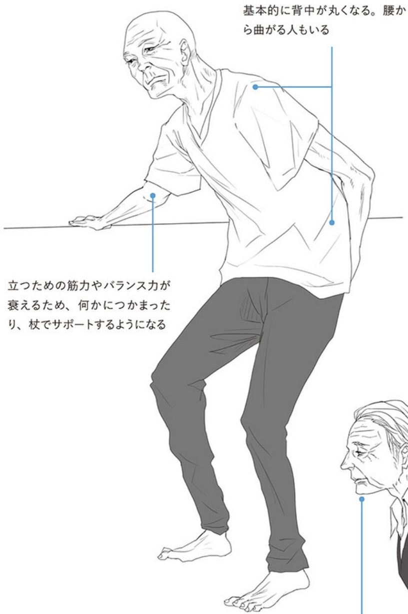
肌と同様、唇にも縦ジワが増えツヤがなくなります。唇に張りがなくなると唇の厚みが減り、口のまわりにヨレができます。



上唇が薄くなる。顔全体のシワとのバランスを見つつ鼻と口の間にもシワを描く

仕草

歳をとると、背が縮んだり、筋肉の衰えから猫背になったり、体幹の衰えから前傾になったりします。





後ろ姿

年老いても太っていなければ骨盤や肩幅にそれほど大きな変化はありませんが、姿勢がうつむき加減になります。

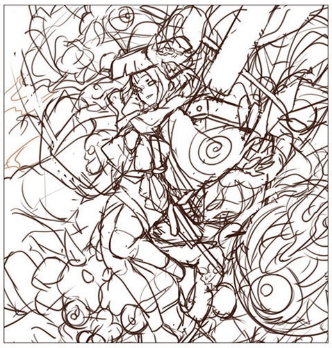


横から見た歩く姿

腹筋が落ちていくため、背中が丸くなります。腕はあまり振れないため前のほうでやや振る程度に。


和テイストの衣装と妖怪のデザイン
Character 5
剣士
Soft：CLIP STUDIO PAINT
Time：10 時間
illustration by 七原しえ
和テイストのファンタジーキャラとして、剣士を取り上げます。ここでは、イラストレーター・七原しえの基本の描き方、和テイストのデザインの発想法などを解説します。

Making Overview



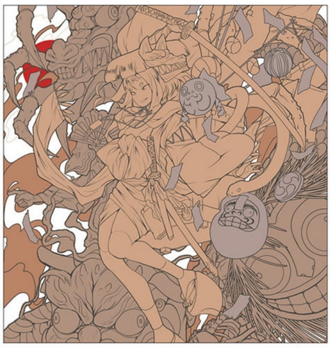
Making1 ラフを描く



Making2 イメージする色をつける



Making3 レイヤーを分ける



Making4 線画を描く



Making5 着色し、影をつける

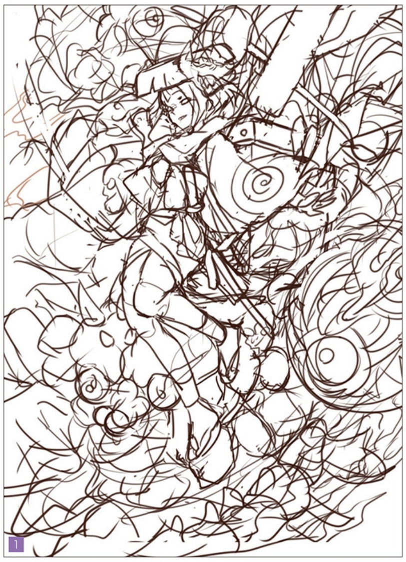


Making6 背景の色を定める

Making
メイキング

01 イメージを描き出す

［薄い鉛筆］ブラシ（設定はペン先 9 サイズ、手ブレ補正 20）を使って画面全体のイメージをざっと描き出します1。
日本刀を振りかざす女の子と、女の子が背負っている箱から魑魅魍魎が飛び出してくる「不気味なビックリ箱の百鬼夜行」のイメージです。
女の子はポーズまで考えていますが、背後の妖怪のデザイン詳細はこの段階では決めずに大まかなシルエットと配置のみにとどめています。

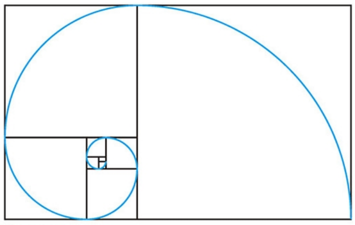

1

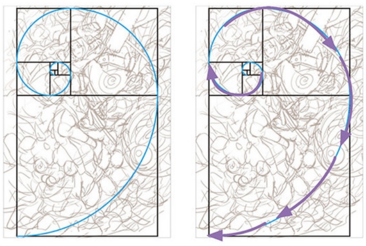
POINT
黄金螺旋で視線の流れを整理する

黄金比（1:1.618）は人が美しいと感じる比率のことで、例えば植物や生物などの形や構造にも、この比率が当てはまることもあると言われています。この黄金比を使って描いた螺旋を黄金螺旋2と呼びます。

今回のイラストでは黄金螺旋を活用します3。この螺旋に合わせてキャラのポーズやキャラ周りの要素を配置しました。これによってキャラを中心に螺旋に沿ってイラスト全体に動きが出ているように見えます。画面に対するイラストの密度がかなり高いのですが、黄金比によって画面に動きが出ているのであまり重たい印象にはなっていないと思います。構図に悩むときはこういったガイドを利用してみてもよいでしょう。

黄金螺旋の画像は CLIP STUDIO ASSETS で様々なものが配布されています。また、『「ファンタジーの背景」描き方教室』（よー清水 著）にはダウンロード特典として黄金比ブラシがついています。


2 黄金螺旋


3 黄金螺旋の図を縦に配置して視線の流れや構図の手助けにした

02 イメージする色をつける

今回のイラストのテーマカラーや彩度・明暗のイメージを決めます。イメージの色をざっと置いてみます 4 。ここでは線画とは別に新規で着彩レイヤーを設けて作業します。日本画や昔のおとぎ話の挿絵のような雰囲気にしたいので、落ち着いた赤・柿色・丹色（赤土色）系を中心に使用することに決めました。

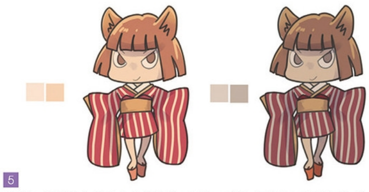
女の子の色だけ大体決めましたが、デザインの決まっていない妖怪はポイントになりそうな色のみを置きました。ただし、着彩時に面白い色の組み合わせを思いつくこともあるので、そのときはそちらを優先することにしています。あまりラフ段階の色にこだわらず、あとは着彩段階で画面全体のバランスを見ながら色を決めています。

後ほど位置を調整する可能性も考えて、この段階で色ごと（登場する要素ごと）に、レイヤーを分けています。


4

POINT
肌と白目の色から決める

肌と白目の色から決めると、全体の明るさ・彩度を考えやすくなります。 5 は、肌と白目を明るめと暗めに設定してから着彩した例です。全体を落ち着いた色にしたいときは、肌と白目部分を暗めに、ポップな感じにしたいときは明るめにすると他の色を置くのが楽になります。さらに色のトーンを変えてみると、 6 のようなバリエーションが作れます。


5
明るさ（明度）と鮮やかさ（彩度）の違いの例。同じ色でも明るさと彩度が異なるだけで、キャラの印象がだいぶ変わる


6
色のトーンが異なるとこのように印象がガラリと変わる

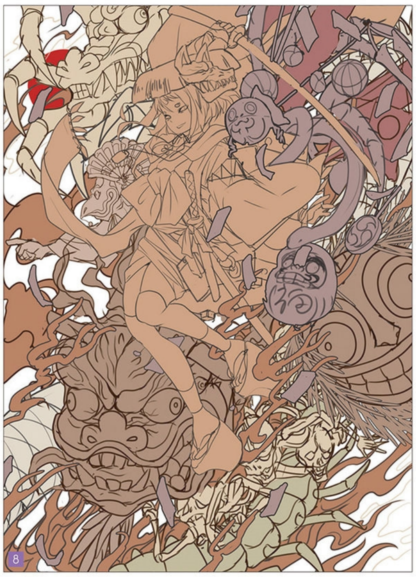
03 キャラの下描きを描く

ラフを元に下描きを描きます。この段階で完成イメージに近づけます。
今回のように線画の描き込みが多いイラストでは、何をどのように描くか曖昧なままで進めてしまうと線画段階で時間がかかってしまいます。下描きでしっかりと構図の詰めを行うことであとの作業がスムーズになります。
まずはキャラの下描きを作成します。キャラ用に新規レイヤーを作り、ラフ時には描き込めていなかったディテールもしっかりと描き込みました7。


7

04 背景の下描きを描く

メインキャラ以外の下描きを描きます8。後ほど位置を調整する可能性も考えてキャラ・妖怪・小物・背景の４つのブロックに分け、それぞれ線画・下塗りレイヤーを分けて描いています。妖怪は数が多いので妖怪用のレイヤーフォルダーを作成し、そこに各妖怪の全部のレイヤーを入れています。また、それぞれのブロックごとに色分けをしてわかりやすくしています。その際、塗り色は完成時の色のイメージに近いトーンを選んでいます。このイラストは「不気味なビックリ箱」のイメージなので、おどろおどろしい顔つきの妖怪を多めにし、そのほかのアクセントとして手前にダルマと金魚の提灯を追加しています。これで下描き完了です。ラフの一番上に描いていた紙吹雪は、イラストの最終段階でエフェクトとして描き込みます。


8

POINT デザインの引き出しの増やし方

今回の妖怪を描くにあたっては、図のようなイメージデザインをあらかじめ作成しています。見てわかる通り「仮面」がモチーフとなっています。使わなかったデザインは溜めておいて、別な機会に使用したりします。

このようなモチーフを何も見ずにいきなり描こうとしても、なかなかうまくいきません。自分の好きなモチーフについて、日ごろから常に観察したりスケッチしたりしてデザインの引き出しを増やしておくことをおすすめします。私は和風柄や和風のモチーフが好きなので、博物館やお祭りに行ったときには、絵、着物、浴衣、お面、小物にありとあらゆる実物をよく観察し、写真に撮ったりスケッチするようにしています。さらに和のモチーフは、正月、成人式、雛祭などの日常のイベントでも、羽子板、振袖、ひな人形というようにあふれているので、琴線に触れたデザインはひたすら集めています。

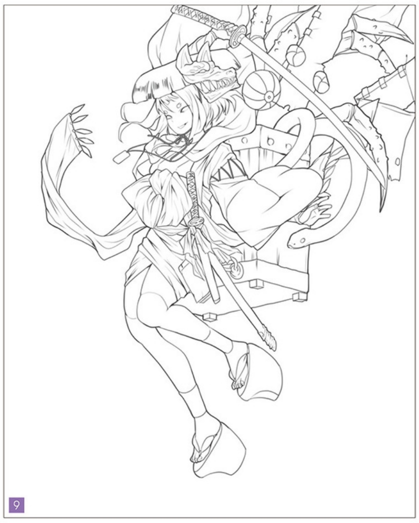
好きだと思ったテーマに関連するものとの出会いをとことん追求していくと、その過程でその人だけのイラストの個性が生まれてくると思います。



「仮面」をモチーフにして妖怪を考える

05 キャラの線画を描く

下描きをもとに線画を描きます。普段はキャラの線画は 1 枚のレイヤーにまとめますが、今回はパーツが多く最終的に配置の微調整を行う可能性があるので、清書は 4 枚のレイヤーに分けます。
ラフで使用した［薄い鉛筆］ブラシ（ペン先 9 サイズ、手ブレ補正 20）をそのまま使用し、まずはキャラから描き始めます。輪郭線・服のシワが重なる部分は濃いめに、その他は細めに線を引きます 9。



9

06 キャラの下地を塗る

キャラの線画に下地を塗ります10。下地用のレイヤーを新規作成して、［塗りつぶし］ツールの［囲って塗る］を使って線画の中をベタ塗りしていきます。その際、塗りつぶすレイヤーを［参照レイヤー］に設定し、［囲って塗る］を選択するときに［複数参照］にチェックを入れ、［参照レイヤー］のアイコンをクリックして塗りましょう11。



11
該当レイヤーの参照レイヤーのアイコンをクリック



10

POINT
参照レイヤーを活用する

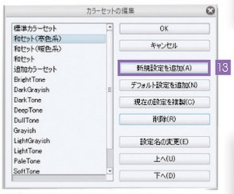
複数の線画レイヤーがあり、それぞれのレイヤーを塗りつぶすときに［参照レイヤー］の機能を活用すると、参照先のレイヤーだけを塗りつぶせます。また、上の手順のように［囲って塗る］を使って、必要な箇所だけ囲えば自動的に塗りつぶせるため、効率よく作業ができます。

POINT
カラーセットを活用する

作った色はカラーセットに登録しておくと便利です。カラーセットを作っておけば、全体イメージからかけ離れた色の使用を回避しやすくなります。
さらに、シリーズイラストなど共通の雰囲気を持たせたいときには、「シリーズ統一カラーセット」などのカラーセットを作成しておいて、色をまとめて管理しておくと便利です。

1 メニュー［ウィンドウ］→［カラーセット］を選択してカラーセットパレットを表示します。
2 ［カラーセットの編集］アイコン12をクリックします。
3 ［カラーセットの編集］ダイアログの［新規設定を追加］13をクリックして、カラーセットに名前をつけます。
4 登録場所を選択してから色を選び、［色の追加］14をクリックすると登録できます（Alt キーを押しながら登録場所をクリックしても登録できます）。





自分で新規設定することも可能



07 背景の線画を描く

キャラに重なる部分の線画を描きます。毬、提灯、ダルマはSTEP 05、06と同じ方法で描いていますが、お札や背中の旗の棒は別レイヤーを作成して、レイヤープロパティの［境界効果］の［フチ］を設定して描いています15。境界効果で線画と下地を一度に描く方法については下のPOINTを参照してください。

続いて背後の妖怪や、背景の炎と雲などの線画を描き入れて下地を塗れば、すべての線画と下地の塗りが完了です16。



15



16

POINT
細かいパーツを描くときに境界効果を使う

境界効果はキャラの線画のあごひもと服の肩ひもなどを描くときにも使用しています。細いひもなど描き込みの少ない輪郭線つきの小さなパーツを描く際に境界効果を使用すると、線画と下地の塗りが一度にできて非常に効率的です。「Technique 境界効果で効率的に描く」（p.132）も参考にしてください。

08 パーツごとに色をつける

下地に色をつけます。色はカラーパレットから選んでもラフから拾っても構いません。あとで色を微調整したり色ごとに色むらを追加しやすくするために、できるだけ細かくパーツ分けしながら色を塗っていきます。線画で作成した下地のレイヤーの上に着彩用のレイヤーを新規作成し、［下のレイヤーにクリッピング］をオンにして1枚ずつクリッピングしながら色をつけていきます17。細かい模様や旗の文字は、背景も含めてすべての色つけが終わってから、最後に描き入れます。



17

5
剣士

09 影を入れる

この段階で全体に影を入れます。着彩レイヤーの一番上に新規レイヤーを作成し、[乗算]モードにしてこのレイヤーもクリッピングします。影はパーツごとでなくこの１枚のレイヤーにすべて描き込みます18。


18

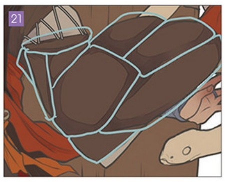
POINT
影の表現方法

境目にメリハリがついた影を簡単に描く方法を紹介します。影のレイヤーのレイヤープロパティから［効果］→［境界効果］をクリックし、さらに［水彩境界］を選択します19。設定は好みで構いませんが、今回は少し太めの境界を作成するので19の設定にしました。
わかりやすいように青い線で袖の生地の凹凸をブロック分けしてみました20。
服はこのようにたくさんの凹凸パーツの組み合わせから成り立っていると考えると、立体的な影がつけやすくなります。
この青い線に沿ってパーツ分けをしたように影を描くと21、比較的簡単に生地の凹凸が表現できます22。
［水彩境界］を使用するとブラシの境目に水彩のフチのような境界線が自動的に作成されるので便利です23。

19 レイヤープロパティから［境界効果］を選ぶ




20


21

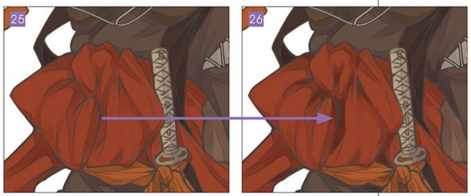

22


23 水彩境界なし　水彩境界あり

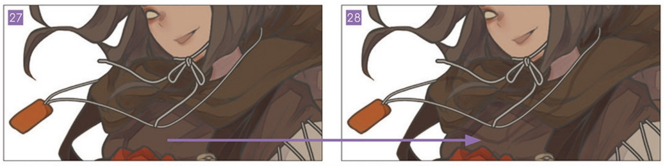
10 パーツの重なりに影を描く

全体に影を入れたあと、細かい部分に影を追加していきます24。もう１枚［乗算］モードの影用レイヤーを作成してクリッピングを行い、布が折りたたまれて重なった部分に少しずつ影を重ねていきます25 26。服の上にかかるひもの影もしっかりと描き込みます27 28。パーツとパーツの重なりの影を描き込むことで立体感や躍動感が生まれます。


24


25 26

左は影が落ちていないため立体感に乏しい。そこで右のように影をしっかり落とした


27 28

服の上にかかるひもの影もしっかりと描き込む。パーツとパーツの重なりの影を描き込むことで立体感や躍動感が生まれる

11 色ムラを加える

今のままだと影を落としたとはいえ、パーツごとに単色を塗っただけでのっぺりと平面的に見えてしまうため、色ムラを加えます。着彩したパーツごとのレイヤーをすべて［透明ピクセルをロック］をオンにし、適当な色を選択してエアブラシで軽くぼかすように色を載せます29。あまり多く色を載せすぎるとベースの色がわからなくなってしまいます。ここでどんな［エアブラシ］を使用するか、どんな色を載せるかでイラストの印象がだいぶ変わってきます。


29

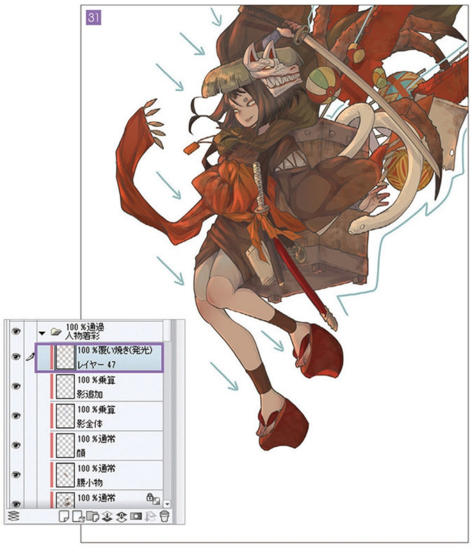
12 環境光を描き込む

キャラに環境光を加えます。着彩レイヤーの一番上に新規レイヤーを作成し、［覆い焼き（発光）］モードにしてクリッピングします30。

今回の光源は、キャラの左ななめ上に設定しています31。矢印の向きに光が当たります。

さらに右側の線に沿った人物輪郭にも反射光を加えます。背景に使用する色より少し明るめの色を選択すると失敗が少ないと思います。こちらもあまり色を載せすぎると地の色がわからなくなってしまいます。少しウィンドウを引いて、画面全体を見ながら少しずつ色を加えていきます。

31



30

13 線画の色を変える

線画の色によってもイラストの印象が大きく変わります。今回のイラストは線のくっきりした浮世絵的な和イラストを目指しているので、着彩部分よりも線を強調するような色に変更します。

線画レイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにし、［エアブラシ］を使って線がもう少しはっきりする色に塗りつぶします32。線画レイヤーの上にもう１枚新規レイヤーを作成し、クリッピングして新規レイヤーを塗ることで線画の色を変える方法もありますが、今回は全体のレイヤーの数が多く、これ以上増やさないようにするためにこの方法を用いています。



32

14 背後の妖怪に色をつける

ラフでは色を決めていなかった背後の妖怪に色をつけます。赤系・ベージュ系・緑系の３色が基本になっています33。赤～ベージュの同系色でまとめつつ、差し色として緑色を入れました。それ以外の色も少し入れていますがあくまでほんの少しです。

あとはキャラの色つけと同じ工程の繰り返しです。影を加えたのち色ムラを追加し、環境光で整えて線画を調整します34。手前にキャラを置いたまま、色やテイストの乖離がないよう気をつけて作業を行います。

33


34


15 手前の小物と背後の雲に色をつける

続いて手前の小物に色をつけます。キャラの色つけと同じ手順（STEP 08）で進めます。

背後の雲は、こちらは下地を塗ってから上に雲のうねり模様を描き入れるだけです。雲の着彩レイヤーを作成し、暗めのベージュ色で塗りつぶします。次にレイヤーを新規作成して雲の着彩レイヤーにクリッピングし、雲のうねり模様を描き込みます。雲には影レイヤーは作成しません。今回の背景は装飾の一部と考えているので、立体感はあまり出さないようにします35。


35

16 服の模様を描く

服の袖にある目玉模様を描きます。CLIP STUDIO PAINT の［特殊定規］を使ってきれいな円のテクスチャ画像を作り、着物の着彩レイヤーの上に作った新規レイヤーに貼り付けて、クリッピングをオンにしてから［メッシュ変形］機能で袖の形に合わせます。両袖で同じ模様にするためにテクスチャ画像を作りました。36は左袖にテクスチャ画像を載せたところです。右袖にも載せたあとに、服の形に合わせて変形します。



36

POINT 目玉模様のテクスチャを作る

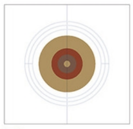
まず目玉模様用に新規画像ファイルを作ります。次に［定規］ツール→［特殊定規］を選び､ツールプロパティの［特殊定規］を［同心円］にします37。円の中心からペンをドラッグすると同心円定規が引けます。引いた定規を変形したり移動したい場合は［操作］ツール→［オブジェクト］を使います。あとはレイヤーに目玉模様を描くだけです。定規の線に沿ってフリーハンドできれいな円が描けます38。今回は定規で円を描いたあと内側を塗りつぶしました39。これで目玉模様テクスチャの完成です。



37



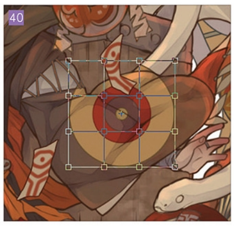
38



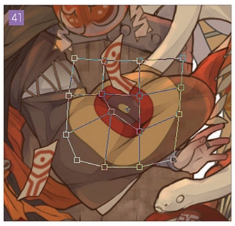
39

POINT 服の形に合わせて変形する

［メッシュ変形］機能を使うと、モチーフの形状に合わせて部分的に縮小したり部分的に拡大したりできます。まず、対象レイヤーを選択してからメニュー［編集］→［変形］→［メッシュ変形］を選びます。40のように格子が表示されるので、袖の膨らみや角度、さらには布の動きに合わせて格子の位置を移動するとよいでしょう41。もっと細かく変形したい場合は、ツールプロパティの［横格子点数］［縦格子点数］を増やします。今回はシンプルな図形を１枚布に載せるだけでしたが、複雑なひだや布を何枚も重ねた服などで変形する場合はより細かい作業が必要です。



40



41

17 細部を描き込む

服の模様や各部の細かい模様などを描き込みます。ここが一番楽しいところです。このイラストを描くために準備していたアイデアを全部出し尽くしています。

旗に文字と模様を入れ、服に細かい装飾を追加しました。旗の書体は、武蔵システムさんが無料配布している毛筆フォントを使用しています。そのほかキャラと背後の重なる部分に影を追加し、気になる部分を調整します。キャラと妖怪の間に少しだけ境目を入れるため、キャラのレイヤーの最後尾に新規レイヤーを作成し、［オーバーレイ］モードにしてキャラの輪郭を描きました42。

URL 青柳疎石フォント：
https://opentype.jp/freemouhitufont.htm


42

MEMO
私のこだわりポイント
私はオリジナルイラストを描くときは「見応えを出す」「いくら見ても見飽きない」「見るたびに新しい発見がある」の3点を重視しています。

18 紙吹雪のエフェクトを描く

最後に全レイヤーの一番上に紙吹雪を描きます。宙を舞う紙吹雪は空間の奥行きやイラストの動きを見せる補助的役割も果たします。

紙吹雪は［紙吹雪_PG0234］ブラシで描きます43。紙吹雪はSTEP 01で説明した黄金螺旋に沿って描き込みます。その後レイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにし、光の当たる部分は明るく、キャラなどの影となる部分は暗く、と明暗が出るようブラシで紙の1枚1枚の色の調整を行います。キャラ・妖怪と紙吹雪が重なった部分に影を忘れずに描き込みます。影のつけかたは右のPOINTを参照してください。

URL 紙吹雪_PG0234：
https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1570097


43

POINT
紙吹雪の影を作る

紙吹雪の影は、フィルターを使って一度に作る方法もあります。紙吹雪のレイヤーを複製し、メニュー［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を選択し輪郭をぼかします。次に［透明ピクセルをロック］をオンにして、ブラシなどで影の色に塗りつぶしたあとにキャラと妖怪の着彩レイヤーにクリッピングすると簡単に影が作れます。



19 最背面の色を決める

最背面に背景用レイヤーを作成して、色を載せて画面全体のバランスを見ます。
ラフ当初から設定していた画面全体の統一感のある赤系44のほかに、キャラの動きが映える黄系45とアイボリー系46を用意して検討します。背景の色味は、イラストの印象に大きく影響します。色は何パターンも用意して試行錯誤するとよいでしょう。
今回はキャラの動きを重視しつつ、アイボリーよりもキャラが背景になじむ黄系を選択しました。合わせて、左上の太陽も背景から浮かないように色を変更します。これでキャラの動きがより見やすくなったと思います。


44


45


46

20 全体のライティングを調整する

キャラを中心に、向かって左上が正面（明るい）、右下が足元（暗い）とはっきりわかるように画面にさらにメリハリをつけます。全体のレイヤーの最上部に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作って、［エアブラシ］で色を載せて調整します。
この調整によってキャラ左手前と右下の空間が空いているように見えたので、さらに妖怪のシルエットを少しだけ追加しました47。

47


21 紙の質感を追加する

レイヤーの最上部に和紙のテクスチャを置き、紙の質感を加えます。合成モードを［オーバーレイ］にして和紙テクスチャを載せました。少しイラストが重く感じられたので不透明度を50%程度に下げます。最後に全体をもう一度確認し、完成です48。

URL 和紙テクスチャ：https://www.beiz.jp/web/download/japanese-paper/00035.html

POINT
素材を使うときの注意点

ここでは「BEIZ Graphics」（https://www.beiz.jp/）さんの素材をお借りしました。配布画像を使うときは、絵のテクスチャとして使用可能か利用許諾を必ず確認しましょう。また個人のブログやサイトの写真を無断使用するのは厳禁です。著作権侵害になります。
素材には自分で撮影した写真を使用するのもおすすめです。日頃から外出時にスマホのカメラなどで色々な風景を撮影しておくとよいと思います。例えば、木の表面、土などは物の質感を出す場合に使用できますし、金属やコンクリート、床もグランジ素材になります。

48


Technique

ファンタジー和装の考え方

既存の着物をもとにしてファンタジーの和装デザインを考えるときのポイントを紹介します。

アイデア出しの方法

ファンタジーの和装デザインを考える際に特に悩むのは襟元・胸元です。一般的な和服は露出がないのに対し、ファンタジーの和装では胸や肩、脇、お腹部分に露出が必要な場合が多いからです。こういったときは基本の着物を描いてから、バリエーションを考えるとよいでしょう。女性の基本の着物をもとに、思いついた襟元・胸元のアイデアを描き出してみました。アイデア出しの参考にしてください。

和に限らず西洋風・中華風など、どんな場合にも共通して言える大事なことは、ベースとする衣装の一番大事な部分を変更しない・崩さないという点です。和の場合は衣装の「襟合わせ」を左前にするということ、この部分を押さえておけばどんなデザインでも和風創作衣装になると思います。

基本の着物



通常の着物の着こなし。これをアレンジする



肩は一部露出し、襟足を残しているデザイン



襟足の構造を変え胸元を見せるようにアレンジ



和装の飾りを追加して、大胆に胸元を開いたデザイン



水着のようなアレンジで、袖部分がリボンのよう



ドレスのように肩を大きく出したデザインに



バストは隠すものの強調してセクシーに



首に布を巻き、襟足の形をデフォルメ



柔らかい生地を使用し、リボンに見立てる



生地を入れ替えて印象を大きく変更



天狗の鈴懸のような、羽織風の着物にアレンジ



洋服のドレスのようにアレンジ



マントのように仕立てた。襟に別の生地をプラス



袖をタイトにしたデザイン。帯もひも状のものに変更



首元が複雑な折りで、胸元で帯ひもが結ばれるように



ウエストを強調したタイトなドレス風に構造を変えた



胸元を大きく開けて、カップを見せるデザインに



陰陽師の衣装のようなデザインに変更



全体的に布地を柔らかくし、帯をリボンに変更



タイトでセクシーな衣装と、帯を自由に巻いた構造に

Technique

ファンタジー和装のバリエーション

さまざまな和装をベースに、「戦闘系」「豪華系」「巫女系」「被り物」の４つのバリエーションを創作してみました。多様な和装の中からキャラのイメージに合うものをベースに選びつつまとめています。

戦闘系

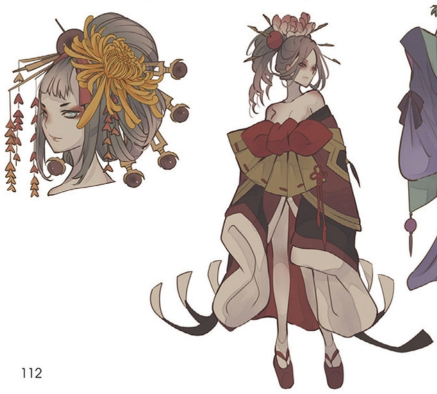
甲冑や狩衣（かりぎぬ）、修験者の服装などをベースにして、動きやすさも重視したアレンジにしています。

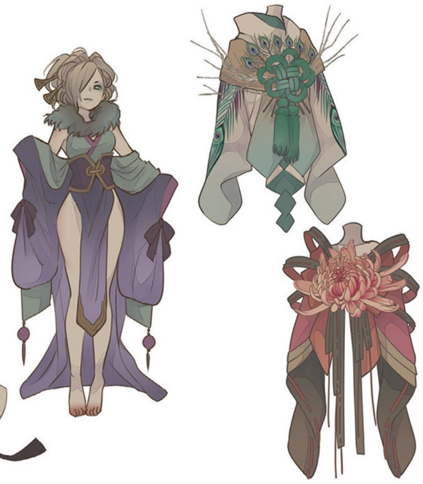




豪華系

花魁衣装や十二単・打掛など重厚な衣装をベースにアレンジしています。前帯をデザインしたときは帯の形や装飾をよく見えるようにしましょう。





巫女系

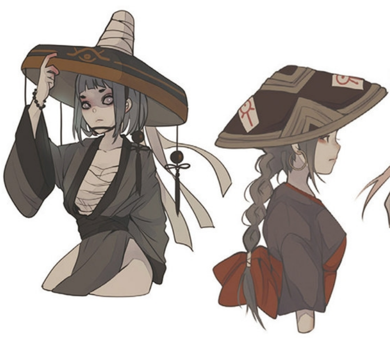
巫女装束をベースに、飾りひもや・紙垂・鈴などをアクセサリーにしてアレンジしました。





被り物

編笠・烏帽子・綿帽子などをベースにあしらいをアレンジしています。

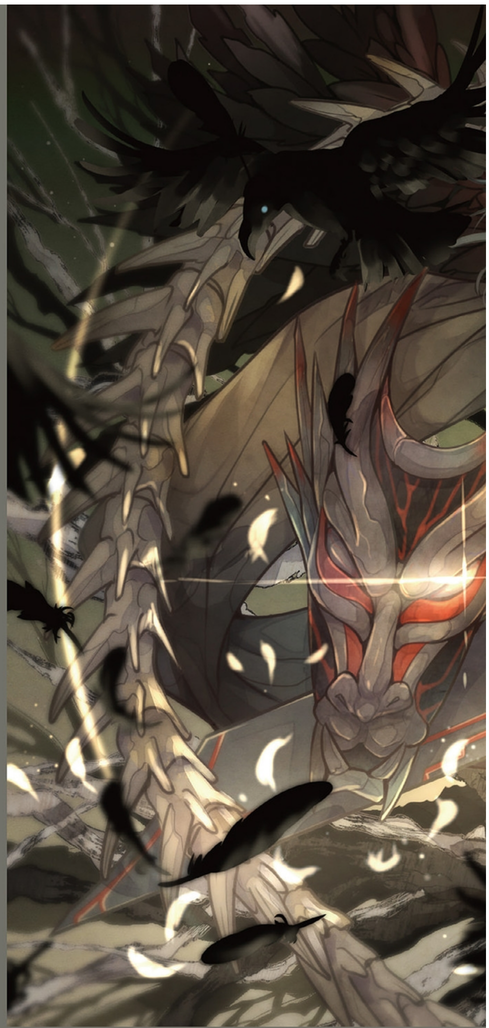




Soft：CLIP STUDIO PAINT　Time：8 時間



illustration by 七原しえ

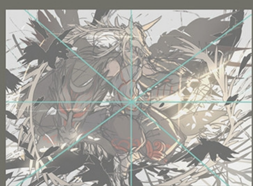


迫力のある構図で描く

Character 6

戦士

迫力のあるイラストにしあげるためには、キャラの配置とともに背景の小物やエフェクトなどで動きをつけていくことも大切です。ここではイラストレーター・七原しえが、ダークファンタジーテイストの戦士を主題として、迫力ある構図の考え方、作画の効率化、エフェクトのテクニックなどを解説します。



Making1 ラフ



Making2 配色の調整



Making3 線画の完成と下地

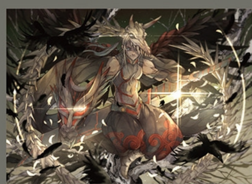




Making4 着彩をする



Making5 効果と見直し



Making6 組み合わせて調整

Making
メイキング

01 迫力のある構図のラフを描く



甲冑を身につけた戦士の男性が木の上で剣を構えるシーンのラフを描きました1。ラフの基本的な描き方は、Character 5 と同じです。周囲にはカラスの群れを飛ばして、暗めの印象のファンタジーイラストを目指します。
また、ラフの段階でエフェクトを入れています。エフェクトの色や入れ方でイラストの印象は大きく異なります。最初のラフの時点から、完成時の状態イメージしやすくするためにエフェクトを入れています。一番後ろの背景はグラデーションで作りました。

POINT
中心から広がる構図にする

画面いっぱいにキャラを描きつつ、飛び出してくるような動きを出すために、画面中央から放射線状にパースを取る構図にして、ガイドを作成しました2。中心から四方に向かってパーツを置くと、全体的な見え方に広がりがもたらされイラストに迫力が出ます。さらに画面中央を中心にした楕円状にモチーフ（骨）を配置することでも視線を中央に集めています。中央の重要なモチーフ（キャラ）に視線を誘導させ、四方へのパーツで画面全体の広がりを見せるという流れです。

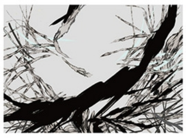


POINT
ラフからレイヤーを分ける

ラフはパーツごとに６つのレイヤーに分けています。キャラレイヤー、キャラの背後の大きな羽のレイヤー、キャラが乗っている木のレイヤー、骨の兜から楕円状に渦巻く骨のレイヤー、手前に飛ぶカラスのレイヤー、グラデーションだけの背景レイヤーです。ラフからレイヤーを分けるのはラフで細かく画面設計するためです。レイヤーを分けると、調整がしやすくなります。


キャラレイヤー


大きな羽のレイヤー


木のレイヤー


渦巻く骨のレイヤー

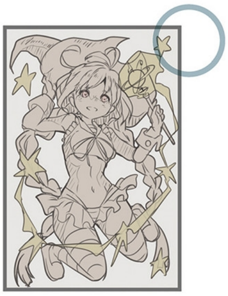

手前に飛ぶカラスのレイヤー


背景レイヤー

POINT
キャラの全体像を伝える構図

構図を考えるときは、用途や伝えたいことを踏まえておくことも大切です。例えば、商業イラストの場合「1枚絵でキャラの全体像を伝えたい」という発注はよくあります。
この場合、初見でキャラの全体像がすべて伝わるようにするために、「顔の造形」「髪型」「服装」「身長」「武器」など多くの要素を1枚の絵で見えるようにしなければなりません。「できるかぎり全身を見せる」「横顔はさける」「髪型をわかりやすくする」「服装が見えるポーズにする」「特徴的なアイテムを目立たせる」などが基本です。単調にならないようにしつつ、全体像を伝える構図とポーズを考えます。

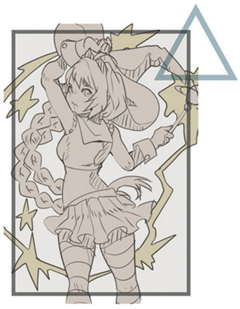
もちろん、これは基本の考え方です。例えば背中に相当にインパクトのあるモチーフがあれば、そちらを見せるような構図にしたほうがよさそうです。何かひとつを強く目立たせるために、他の部分を伝わりにくくするということです。さらには、他のイラストと並べることもあって、それらとかぶらないように振り返りや横向きの構図にすることもあります。違和感やインパクト重視のために大胆な構図にすることも考えられます。特に発注者のいる商業イラストであれば、何を描くかだけではなく、「どのように使うか」「何を伝えたいか」を確認しておくと構図のアイデアが浮かびやすくなるのでおすすめです。



○顔の造形がよくわかる
○服装の全体像がわかる
○髪型がわかりやすい
○武器（小物）の作りがわかりやすい
○エフェクトがキャラを邪魔しない位置に入っている
○首・肩・脇・胸、胴のくびれがはっきり見える



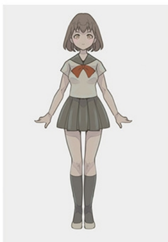
△横顔なのでどんな顔かわかりにくい
△服装の正面が見えない
△顔にエフェクトがかかっている
△武器（小物）が目立たない位置にある



△顔が髪や腕で隠れている
△服装の正面が見えない
△武器（小物）が枠から切れている
△人物パーツのあちこちが画面から切れている（キャラ部分のみを使用した広告などに加工しにくくなる）

POINT
キャラの構図の名称

仕事の依頼などでは、キャラをどの程度描くかという構図の指定が入ることもよくあります。例えば、頭からつま先まで切ることなく画面枠内に収める「全身イラスト」、頭から膝までを描く「ニーアップ」、頭から胸部（腰）までを描く「バスト（ウェスト）アップ」などが代表的です。デザイナーがトリミングしやすいよう、少しひいたものにするとベストです。ゲームなどであれば、仕様書に記載があることが多いのでチェックするとよいでしょう。



全身イラスト



ニーアップ



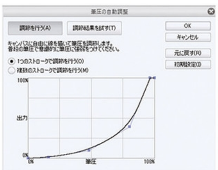
バスト・ウェストアップ
※顔・胸・ウエストなど腰まわりから上を中心に描く場合

02 線画を描く

キャラのラフレイヤー 3 のみを表示して、まずはキャラのパーツの線画を描きます。今回のイラストは画面全体が暗めなので、色負けしないように、輪郭線は太めの線を引いていきます。一方パーツの内側は細い線にして、線画全体に強弱をつけます 4 5。

ブラシは［鉛筆］ツールの［薄い鉛筆］を使っています。ブラシサイズは 7 前後で、線の強弱のメリハリはブラシの筆圧で描き分けます。強く力を入れて描けば太く濃く、力を入れずに描くと細く薄い線を描くことができます。

> MEMO
> **筆圧の設定をする**
> 筆圧のデフォルト設定が合わない場合は自分で調整することが可能です。CLIP STUDIO PAINT の筆圧設定はメニュー［ファイル］（macOS の場合はメニュー［CLIP STUDIO PAINT］）→［筆圧検知レベルの調節］を実行してからキャンバスに普段の自分の筆圧で強弱のついた線を引くことで、設定を登録できます。




3

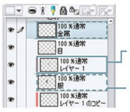



4


5

03 キャラと尻尾（背骨）の下地を塗る

キャラと尻尾（背骨）は別の線画と下地で作っていますが、塗りの作業はこのSTEPで両方に対して行います6。［塗りつぶし］ツールなどでは塗り残しが出てきてしまうので、［囲い塗り］ツールをダウンロードして使用しています。装飾などはパーツの上に新規レイヤーを作成し、クリッピングしてそちらに描き込みます。そのほか、細かい模様などはある程度イラストが完成してから、全体のバランスを見つつ描き込んでいくのでここではいったん保留とします。





6

MEMO 囲い塗りツールを探す

［囲い塗り］ツールは、ざっくりと囲った線画の中をほどよい形で塗ってくれるツールです。CLIP STUDIO ASSETでは、様々なタイプの［囲い塗り］ツールが公開されているので、自分に合ったものを探してみるとよいでしょう。私はK96さんの「隙間無く囲って塗るツール」（コンテンツ ID:1643346）をよく利用しています。

04 影をつける

進めるにつれ線画や着彩などレイヤーが複雑になるため、レイヤーパレット内でフォルダー管理を行います7。下地で着彩パーツをクリッピングしていないので、着彩フォルダーを作り、そこで作業します。直接影レイヤー（全体影）を［クリッピング］し、影を描きます8。この際フォルダーの合成モードは［通常］とし、レイヤープロパティの［境界効果］を9のように設定しています。

範囲やぼかし幅は後から調整できるので、イラスト全体を見ながら雰囲気に合ったパラメーターに微調整していきます。

7

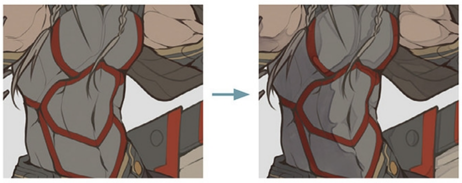


9





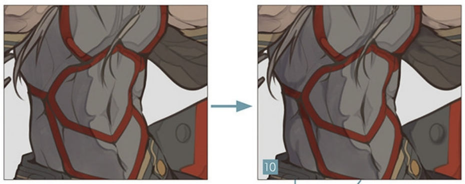
8



6
戦士

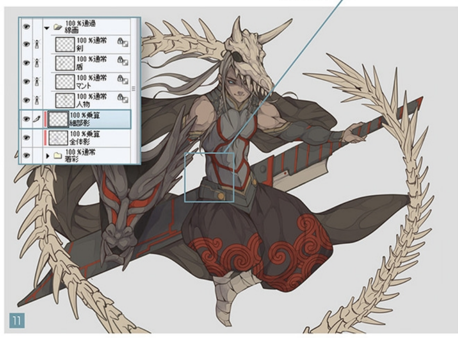
05 さらに細かい影をつける

Character 5 の STEP 10（p.103）と同様に、さらに細かい影を追加しながらキャラ全体の影の濃さを微調整していきます。同じようにもう１枚レイヤーを作成し［乗算］にします。全体影レイヤーの上からクリッピングして「細部影」レイヤーとし、細かい影10をつけて立体感を出します11。このレイヤーには［境界効果］は設定していません。ひだの一番奥まった部分やパーツとパーツが重なった部分に重ね塗りをして全体のバランスを見ていきます。



10

細かい影

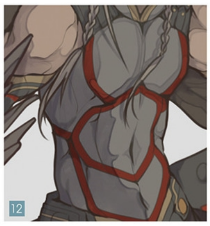


11

> MEMO
> **境界線の太さの違い**
> 境界線が太めの場合はアナログ風に、細めの場合はアニメ塗りのように仕上がります。

06 下地を塗った色を塗り重ねる

STEP 03 の6で下地を塗ったレイヤーに新規レイヤー（［通常］設定）をクリッピングし、さらに影や環境光の色の塗り重ねをして立体感を出していきます。単一の色で塗りつぶしたパーツではのっぺりしているので12、まずここに13の三色を使用して色ムラを追加します。色ムラとして使う色の選択によってイラスト全体のイメージが変わってくるので、さまざまな色を試してみてください。ここでは、身体の奥まった部分に青系、手前になる部分に紫・黄系を使います。これらを［エアブラシ］で薄く載せました14。次にもう１枚新規レイヤーを作成し［乗算］モードに設定してクリッピングし、［エアブラシ］で身体の奥まった部分・へこんでいる部分を薄くなぞるようにして身体の立体感を出しました15。

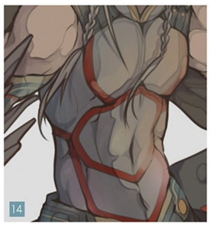


12

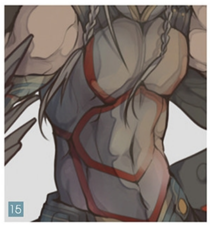


13

エアブラシを使ってこの三色で、身体の立体感を出す



14

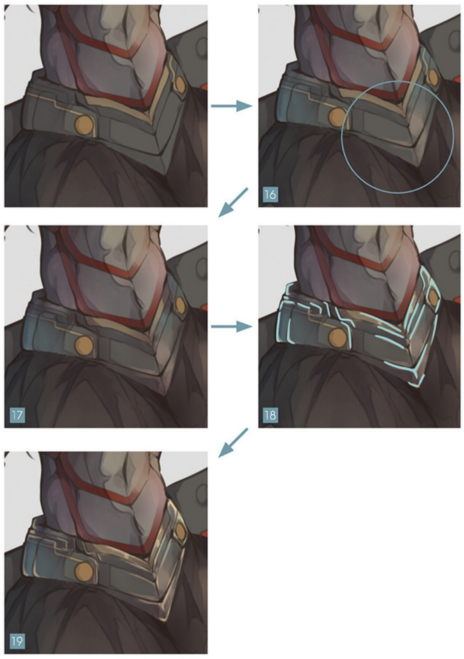


15

07 光沢がある金属を表現する

腰のパーツなど、金属の部分は少し塗り方を変えます。まず、着彩レイヤーに新規レイヤーをクリッピングし、STEP 06と同じ色で色ムラを載せます16。次に影を追加します。新規レイヤーを作成し［乗算］モードに設定してクリッピングし、［エアブラシ］で奥まった部分・へこんでいる部分を薄くなぞります。きれいなつるつるした金属ではなく使い古したような、部分的にゆがみのある金属にしたかったので、ところどころランダムに影を入れて表面の不均一さを出します17。

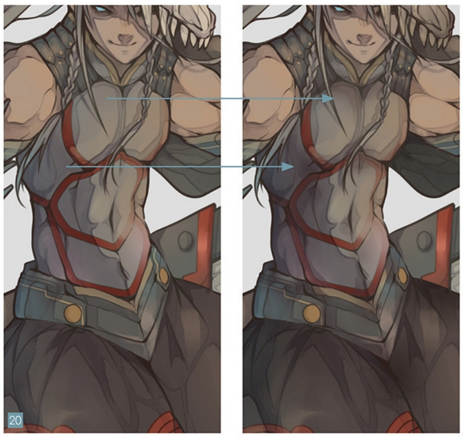
最後に光沢を入れます。入れる場所は18の青線で示したような、金属と金属の重なり・金属のフチとなる部分です。ここに光が集まります。新規レイヤーを作成しクリッピングしてから、［薄い鉛筆］ブラシで線に強弱をつけながら輪郭を描くように光沢を入れます19。今回は薄めの黄色にしましたが、光沢の色によって金属の印象が変わってくるので他の色も試してみるとよいでしょう。



08 キャラを仕上げる

STEP 05～07と同様に「色ムラを描く→さらに立体感をつける→光沢を入れる」といった手順で全体を描き込んでいきます。パーツごとに塗ったレイヤーそれぞれに対して新規レイヤーをクリッピングして塗り重ねます。

金属以外の部分にも、金属の光沢と同じ色で、輪郭に沿って光の色を入れます。入れすぎると全身がてかてかに見えてしまうので金属部分よりは控えめにします。布部分には［エアブラシ］などで薄く広い範囲をぼかすようなイメージで入れると質感の違いを表現できます20。



09 骨部分を仕上げる

円状になっている尻尾（背骨）の骨のみの部分はキャラとはフォルダーを分けているので、ここでは別に作業を行います。まず少し線画の手直しをしたあとに、影つけを行い、さらにキャラ全体を仕上げた工程と同じ作業を行います。骨の尖っている部分は、色ムラと立体感つけの色を濃い目にして、骨の輪郭を強調しています21、これでキャラの基本着彩が完了です22。


21


22

10 キャラのレイヤーをまとめる

背後の羽を描き込む前にキャラレイヤーをまとめます。新規レイヤーフォルダーを作成し、［透過］に設定にしてから、ここまで描いた人物の線画・着彩・骨格フォルダーをすべて格納して「人物」フォルダーと名前をつけました。キャラの背後に描き込みをする際は、このフォルダーの不透明度を少し下げ23、キャラライラストを半透明に表示しながらキャラとのバランスを見つつ作業します24。

23



フォルダーを［通過］モードにしてから不透明度を変更する


24

羽以外のレイヤーを半透明にして表示させた状態

11 羽の線画を描く

羽根ラフを表示させ、こちらも不透明度を少し下げて、その上から線画を描き込みます25。ラフの印象が変わらないようになるべくラフのシルエットから大きくはみ出さないように気をつけながら、1枚ずつ羽を描いていきます。1枚ずつだと大変かと思うかもしれませんが、キャラの影に隠れる部分は省略してしまうのでそこまで手間ではないと思います。羽と羽の重なった部分は線を太くして影を強調するようにします26。

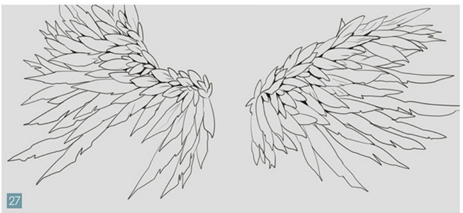

25 不透明にした（グレー）ラフをもとに、1枚ずつ線画を描く


26 羽が重なった部分は影となるため線を太くしておく

12 羽の下地を塗る

線画だけの表示にすると27のようになります。鳥の羽には、風切や雨覆など、翼の骨格に沿った構造や生え方があるのですが、ここではそれを少し崩します。大げさにボリューム重視・見栄え重視で広がった翼を描いています。

線画の下に下地用の着彩レイヤーを1枚作成し、任意の色で塗りつぶします28。非表示にしていたキャラを表示させてみると29になります。ここでもう一度、ラフのイメージが崩れていないかを確認します。翼が四方に広がったような形になっていることを再確認したら次の工程へ進みます。


27


28


29

6 戦士

13 翼を仕上げる

もう一度キャラを非表示とし、翼の仕上げを行います。
下地用着彩レイヤーの上に新規レイヤーを１枚作成し、下地より明るい色を背中部分・翼の先あたりにエアブラシで少し塗り足します30。
色はキャラでポイント色として使用していた赤を用い、キャラと一緒に表示させたときに統一感が出るようにします。
続いてもう１枚新規レイヤーを作り[乗算]モードにし、こちらも着彩レイヤーの上にクリッピングします。
羽と羽の重なりを見ながら、立体感が出るように影を描き込んでいきます。先ほど明るい色を塗り足した付近が羽の「手前」、その下に描かれた羽が「背後」になります。「背後」に影を入れて手前と背後の明暗の差で、羽の立体感を出しました31。影を濃くすればするほど立体感が強まります。
最後にキャラを表示させてみて、カラーバランスが合っているか確認し、翼の描き込みは終了となります32。


30


31


32

14 構図のガイドを再表示する

ラフ作成時に使った放射状に広がるガイド線を再表示します33。これは次の STEP から木やカラスなどの背景を描くにあたっての準備です。今回はラフを手がかりにすると構図がぶれそうに感じたので、キャラとガイドだけを表示して全体のバランスを見やすくしています。


33

15 木の枝を描く

背景にある木や枝を描きます。木の幹のざらつきを表現できそうなブラシを使います。今回はCLIP STUDIO PAINTユーザーの有志が作ったブラシをいくつか使用しています。まずメインになる幹と枝を大まかに描きます34。次に先ほどのレイヤーの下にもう1枚新規レイヤーを用意し、メインの幹と枝より奥まった位置の枝を暗めの色で描き入れます35。さらに下にも新規レイヤーを作成し、メインの枝と同じ色で枝の量にボリュームを出します36。

さらに下にもう1枚新規レイヤーを作成し、木全体のシルエットとなる枝を黒で描き込みます37。枝ばかりで少し画面がうるさそうに見えますが、背景を暗めにするのでそこまで浮いてはいないと思います。次にキャラが乗っている幹や枝の端に影と色を少し入れます。木のレイヤーの上に1枚新規レイヤーを作成し、クリッピングします。枝の背後にあたる背景の色をスポイトで取り、［エアブラシ］の［柔らか］で薄く色を載せて背景になじませるように塗り、枝が遠くへかすんで広がる様子を描きます。最後に、ラフで使用していた背景レイヤーを表示させ38、イメージ通りであることを確認し、木の描き込みもこれで終了です。


34


35

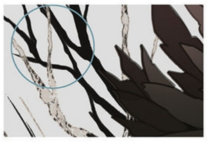

36

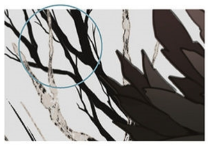

37


38

POINT
細かい枝の描き方


1 木の枝は二股に分かれ、またその先が二股に分かれ…という構造が基本です。強弱をつけずざっとアタリを取るつもりで適当なペンで枝のベースを描きます。


2 消しゴムで枝の太さをデコボコにし、木の節となる部分をペンで描き足します。枝と枝が分かれている木の股を太めにすると、枝っぽさが出てきます。

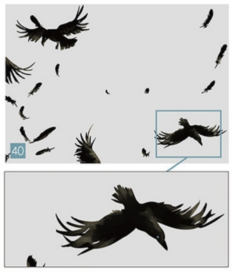

3 細かい小枝を描き込みます。ここでも二股です。二股の一方は途中で止まり、一方は長く伸び、また二股に分かれ…というパターンで描くと、自然な感じが出せると思います。

16 カラスを描く

キャラの手前に飛ぶカラスの描き込みを行います。キャラの邪魔にならないよう複雑な線での描き込みは行いません。
ラフと同じように黒でシルエットを描き39、背景色で使用している一番明るい色と同じ色で羽の質感を少し加えるだけです40。
最後にキャラと背景を表示させて問題がなければカラスの描き込みは終了です41。



シルエット



羽の質感を加える



17 星空を描く

ラフで使用していた背景レイヤーをそのまま使用します。新規レイヤーを背景レイヤーにクリッピングし、スプレーで空の星を少し散らしておきました。星レイヤーは白で描き込んだあとで［透明ピクセルをロック］をオンにし、ところどころ青や赤などに色を塗り替えてからもう 1 枚新規レイヤーを作成し、上からクリッピング。色をつけた星のまわりに［エアブラシ］で薄く同じ色を載せてから不透明度を下げ、ぼんやりと星が光っている様子を出しました42。



星は白だけではなく、青や赤色にぼんやりと輝いているようにする

18 細部を描き込み調整する

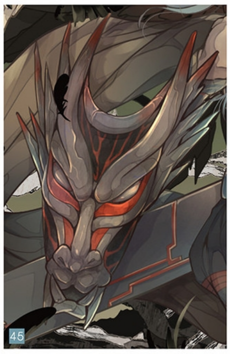
ここから全体を見ながらの細部の描き込み調整を行います。

- 骨が剣の背後になるようレイヤーマスクをかけました43
- キャラの衣装に赤を追加しました44。草摺を描き加えるか悩んだのですが画面がうるさくなりそうなのでなしとしました
- キャラの持つ盾の装飾を描き加え、光沢レイヤーを［覆い焼き（発光）］に変更して盾の色をはっきりとさせました45
- 兜のツノ部分に赤を追加しました46
- 髪の毛の筋を追加しました。こちらはつけ加えたい場所の色をスポイトで取り、線画の上から直接描き込みます47
- 足まわりの着彩レイヤーに新規レイヤーを１枚クリッピングし、影と同じ色を使用し［エアブラシ］の［柔らか］で足の奥まった部分を暗くして組んだ足の後ろと手前との明暗を強調させました48
- 骨の色が画面から浮いていたため、骨の明るさを少し落としました49

そのほか、木に落ちるキャラの影やカラスの羽に影を追加し、最後に線画の色を整えて描き込み終了です。


43


44


45


46


47


48


49

19 背景の色となじませる

今まで描いたキャラなどと、背景の色をなじませます。背景レイヤー50（星レイヤーなどをクリッピングしているベースレイヤー）を複製し［乗算］モードにして、キャラのレイヤーフォルダーにクリッピングします51。複製したレイヤーの不透明度を調整して、背景とキャラがなじむ値を探します52。最後に、顔の部分や光が当たる部分を消しゴムで消す53ことで、のっぺり感をなくします。羽や背後の木にも同様に背景の複製レイヤーを載せて調整します54。これで画面全体の統一感が上がります。


50


51


52


53


54

20 エフェクトの描き込み

すべてのフォルダーの一番上にエフェクト用フォルダー（［透過］設定）を作成します。その中に新規作成するレイヤーは［加算（発光）］モードです。まずポイントとなる部分、つまりキャラの目と盾の目の部分、剣の刃部分、骨の一部、甲冑の一部に光を描き込みます55。もう１枚［加算（発光）］レイヤーを作成し、先ほど光を入れた部分の周辺にエアブラシで大きめに光を描き込みます56。さらにもう１枚［加算（発光）］レイヤーを作成し、剣の刃で十字に輝く光を描きそのレイヤーを複製し少し縮小します。複製したほうを［覆い焼き（発光）］モードとし、最初の十字レイヤーよりずらした場所に置きます57。

もう１枚レイヤーを作成し、こちらは［覆い焼き（発光）］モードにします。［エアブラシ］で十字の光の周囲にさらに薄く光を追加し、画面全体の光の量を調整して薄く色を載せるような印象にします58。

最後に刃から散る光の羽と周囲のサークル状の光です。それぞれ［加算（発光）］レイヤーを作成して描き込みます59。

それぞれを別々のレイヤーに描いているのはあとで配置を調整する可能性を考えているためです。











21 ぼかしを入れる

最後に遠近感を出すため画面全体にぼかしを入れます。
まずエフェクトのレイヤーフォルダーとカラスのレイヤーフォルダーを非表示にした状態で JPEG 画像を作成・保存します60。
この画像を CLIP STUIDO PAINT で開いて、メニュー［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を選択し、画像をぼかします61。数値が高いほどぼやけます。ぼかしたイラストの画像を、カラスのレイヤーフォルダーとエフェクトのレイヤーフォルダーの下にぼかし画像レイヤーとして入れると62のようになります。ここからぼかし画像レイヤーの中心部分や視線を集中させたい部分を、［消しゴム］ツールの［軟らかめ］で消していきます。
ぼかし加工をカラスにも行います。カラスのレイヤーフォルダーを複製し、複製したほうのフォルダーを右クリックして［選択中のレイヤーを結合］を選び 1 枚のレイヤーにまとめます。このレイヤーに先ほどと同じように［ガウスぼかし］を入れ、レイヤーマスクを作成してから画面の端にぼかしが残るように［消しゴム］ツールの［軟らかめ］で必要な箇所を消していきます（先ほどはレイヤーマスクを作成せずに直接［消しゴム］で消しました。直接［消しゴム］で消しても、レイヤーマスクで消しても、どちらでもよいと思います）。今回は複製元のカラスのレイヤーフォルダーにも加工を行います。カラスのレイヤーフォルダーにレイヤーマスクを作成し、さきほど複製・結合したレイヤーでぼかしを残した箇所と重なる部分を［消しゴム］ツールの［軟らかめ］で消していきます。
これで画面の端は遠くぼやけている状態、画面の中心や見ている人の視線が集中する部分はシャープな状態となります63。


60



61


62


63

MEMO　ぼかしを強調する

シャープなパーツの上にぼかしレイヤーを載せると下が透けるため、どうしてもぼかしが甘くなります。ぼかしの下のシャープなパーツを［消しゴム］で消して、よりぼかしが強調されるようにしています。

22 調整して仕上げる

イラスト全体の最終確認です。エフェクトが少し足りないように感じたので、前に作成したエフェクト用のレイヤーフォルダーの中に［覆い焼き（発光）］レイヤーを1枚作成し、キャラの体に当たる光の効果を強めに追加しました64。
さらに質感を少し上げるためにテクスチャを追加します。今回使用したのは家の自転車置き場の床を撮影した写真です65。床や外壁や石ころの写真など、使えるものは何でも使います。テクスチャのレイヤーを［オーバーレイ］モードに設定すると、床のザラっとした質感がイラストに追加されました。これでイラストは完成です66。


64


65

66



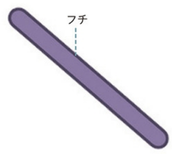
Technique

境界効果で効率的に描く

CLIP STUDIO PAINT の境界効果には「フチ」と「水彩境界」の機能があります。フチを設定すると塗った場所の外側に線画のような輪郭線ができます。これをうまく使うとイラストを効率的に描けます。

境界効果の［フチ］を活用する

境界効果の［フチ］は、ブラシで描写した部分にフチのような境界線を自動的に表現する機能です。境界効果の［水彩境界］は、アナログで水彩絵の具を使用した際にできる、ぼんやりとした輪郭が表現できます。レイヤー単体に設定する以外にも、レイヤーフォルダーに設定することもできます。輪郭線の太さと色は［レイヤープロパティ］パレットから変更可能です。ここでは、［フチ］の機能を使って、効率的に描くテクニックを紹介します。



フチの設定



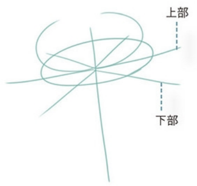
［レイヤープロパティ］パレットが表示されていない場合は、メニュー［ウィンドウ］→［レイヤープロパティ］を選択する

線画を描かずに輪郭線ができる

細かい花を描くときなど、輪郭線を境界効果の［フチ］で自動的に描くようにすれば、線画を描く手間が省けて作業の効率が上がります。ここでは菊の花で解説します。



ラフも必要ないので、慣れると短時間で仕上げることが可能になる



1

菊の花のアタリを描きます。菊は、花弁が固まっている上部と花弁が垂れ下がっている下部に分けて考えられます。上部と下部のアタリを描いて、バランスを考えておきます。



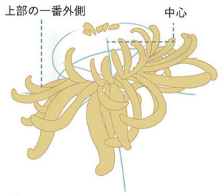
2

ラフは描かず、本画で描きます。レイヤーを右クリックし［新規レイヤーフォルダー］を作成し、「下部」と名づけます。その中に新規レイヤーを１枚作成し［レイヤープロパティ］パレットから境界効果［フチ］を設定します。［フチの太さ］は3、［フチの色］は茶色です。下部の垂れ下がる花弁から、バランスを考えながら黄色で描きます。



3

最初に作成したレイヤーと同じ設定のレイヤーを作成し、花弁を描き込んでいきます。花弁と花弁が重なる部分はレイヤーを分けて描き込むため、重なる部分が多ければ多いほどレイヤーの数が増えます。ポイントは、同じように下部に向かって広がっているように描いて、密度や方向をランダムにすることです。そのほうが自然な花にできます。



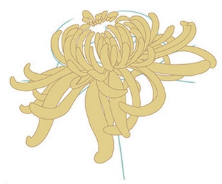
4

上部の一番外側、中心を取り囲む外殻となる花弁を描きます。ここで上部の花弁の固まりのボリュームが決まります。



5

「下部」フォルダーの上に新規レイヤーフォルダー「中間」を作成し、今までと同じ境界設定のレイヤーを作成します。ここでも花弁が重なる部分はレイヤーを分けて描き込みます。



6

「中間」フォルダーと「下部」フォルダーの間に新規レイヤーフォルダー「内側」を作成し、内側の隙間がなくなるようレイヤーを追加しながらひたすら花弁を描きます。



7

奥側の花弁をつけ加えてボリュームを調整し、花の部分のベースができました。



8

葉と茎は、葉と茎用の新規レイヤーを作成して描きます。こちらも境界効果［フチ］で描き込みました。



9

細部を描いて整えます。同じレイヤー内に描いた花弁の重なりには境界線がありません。該当するレイヤーの［透明ピクセルをロック］し、直接境界線を描き足します。使用する色は輪郭線で設定した色です。そのほか、花弁のシワの線や細部の線もここで描きます。



10

各レイヤーフォルダーに直接新規レイヤーをクリッピングし、［オーバーレイ］や［焼き込み（リニア）］、［乗算］の合成モードで色のグラデーションや影を追加して立体感を表現します。



11

最後に全体の色調調整を行い、葉と茎にも影やテクスチャを入れて終了です。

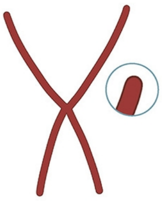


この菊の花のレイヤー構成。レイヤーが多くなるが、牡丹やバラなども基本的に同じ描き方で描くことができる。中身を表示させていないフォルダーの中に、花弁のレイヤーが大量に格納されている

6
戦士

衣装の装飾を効率的に描く

衣装につける細かいひもなどの装飾は、線画の際は描き込まず、イラスト全体の着彩が完成した後に上からつけ足すようにして描き込んでいます。その際に、境界効果を利用します。



1

新規レイヤーに境界効果［フチ］を設定し、任意の色を決めてから交差する線を描きます。



2

同じ境界効果設定の新規レイヤーを上から作成し、リボンの部分を描きます。



3

次に同じ境界効果設定の新規レイヤーを上から作成し、リボンとなっている部分を描きます。



4

房などのアクセサリー用新規レイヤーを作成し、それぞれ描き込みます。



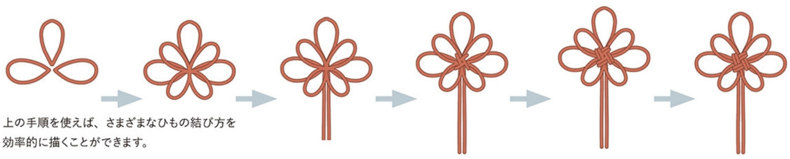
5

すべてのレイヤーの［透明ピクセルをロック］してはみ出しを防ぎ、直接各パーツにひもの模様や光が差す部分を描き込みます。ひもの編み込み部分の凹凸を消しゴムを使って少しずつ削るように消していきます。



6

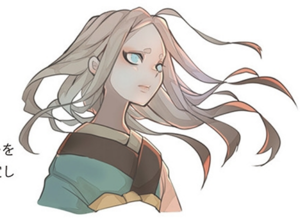
さらに、新規レイヤーを作成し［乗算］モードに設定。［クリッピング］をして、影や色の濃淡をつけ加えて細部を調整し、完成です。



上の手順を使えば、さまざまなひもの結び方を効率的に描くことができます。

髪を効率よく修正する

キャラをすべて描き終えたあとで、上からレイヤーを追加して複雑な髪の流れを描き加えていく方法を紹介します。線画の段階からすべての髪を線画として描き込むと時間がかかってしまうので、この方法で時間短縮を図ります。



1

完成したキャラの上に新規レイヤーを作成し、境界効果［フチ］を設定して髪の筋を追加します。



2

右と左の線画の色に違いをつけるため、「髪右用」レイヤーと「髪左用」レイヤーキャラの作成します。境界線の色はキャラの線画の色、描き込みたい場所の髪の色を［スポイト］ツールで取りながら選んでいます。風の流れを意識してペンの勢いを重視し、手早く線を引きます。



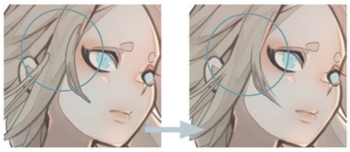
3

描き込んだ髪だけのレイヤーはこのような状態です。境界線がくっきりしているので、キャラの線画に合わせて少し境界線をぼかします。ただ、境界効果の境界線には［ぼかし］フィルターが使えないので、境界効果で描いた線を［ラスタライズ］して画像化します。「髪右用」と「髪左用」レイヤーをそれぞれを選択した状態で右クリックし、［ラスタライズ］を選択します。これで境界線は画像化されます。



4

ラスタライズしたら、次は髪をなじませます。メニュー［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を選び、［ぼかす範囲］を最小数値「2.0」に設定し［OK］をクリックします。これでSTEP2に比べて、境界線が柔らかくなり、キャラの線画に合った追加用の髪ができました。



5

追加した髪の根本と毛先をキャラになじませます。最上部に新規レイヤーを1枚作成します。このレイヤーには境界効果は必要ありません。追加した髪の根本の境界線を消して毛の束が自然に分かれて見えるようにします。髪の色を［スポイト］ツールで取り、先ほど作成した新規レイヤーに［鉛筆］ツールなどで塗り足していきます。



6

追加した髪が自然に生えているように見えてきました。さらに最上部に新規レイヤーを1枚追加し（こちらも境界効果は必要ありません）もっと細い髪が流れている様子を1本1本ランダムに［鉛筆］ツールなどで描き込みます。



7

最後に、追加した髪の色調調整や影の描き足しを［オーバーレイ］や［乗算］モードのレイヤーで行い、背後に透ける髪のシルエットを描き加えて完成です。



Soft：Adobe Photoshop　Time：9時間

人と獣を融合してデザインする

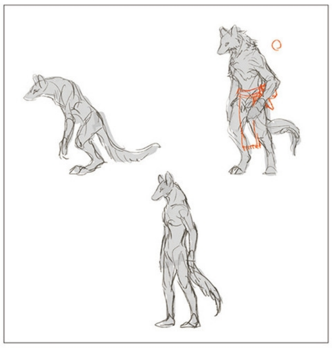
Character 7

獣人

illustration by 山村れぇ

ファンタジーの世界では人間以外のキャラもかかせません。特に、人間に近い身体を持ちながらも顔は動物の獣人はおなじみです。イラストレーター・山村れぇが、狼をモチーフにした獣人を例にして、基本の描き方、獣人デザインの考え方、生き物らしさの表現などを解説します。

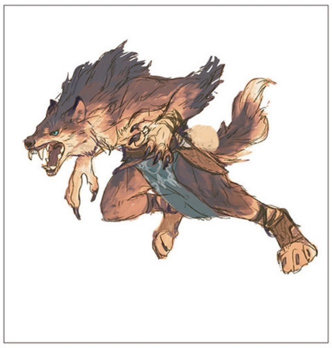
Making Overview



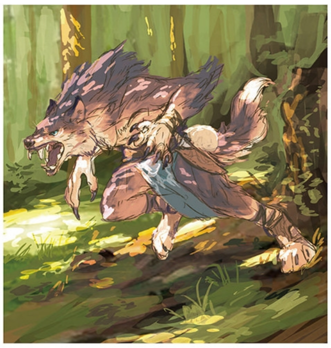
Making1 アイデアスケッチ



Making2 シルエット＋線画（キャラアタリ）



Making3 キャラベース配色



Making4 全体色ラフ



Making5 描き込み



Making6 光入れ＋調整、完成

Making
メイキング

01 獣人の設定を考える

いきなり獣人がいる場面を描き始めるのは難しいと思います。どのような獣人にするのか、具体的に設定を考えてからアイデアスケッチをしていくとスムーズです。
細かいところまでガチガチに固めてしまう必要はありませんが、

- どの生き物をモチーフとするか
- どのような性格か
- どのような環境で暮らしているか
- 言葉は話すのか
- 職業は何か

などを決めておくとラフを描き出しやすくできます。



1

今回は、1のようにオオカミをモチーフにした荒くれものの獣人に決めました。

POINT
獣人のモチーフの選び方

人間の体をベースにして頭を別の生き物に差し替えるデザインは、獣人の定番です。犬のように頭と首が胴体と明確に分かれている生き物は、頭を差し替えるタイプの獣人に向いたモチーフです。逆に、首と頭と胴体の境目がわかりにくい生き物ほど掛け合わせにくくなります。ここでは掛け合わせやすいモチーフとしてオオカミを選んでいます。

犬 難易度 ★☆☆



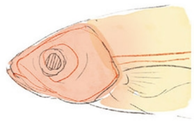
- 頭の横から首が伸びている

カエル 難易度 ★★☆



- 頭の横から首が伸びている
- 極端に首が太く短い

魚 難易度 ★★★



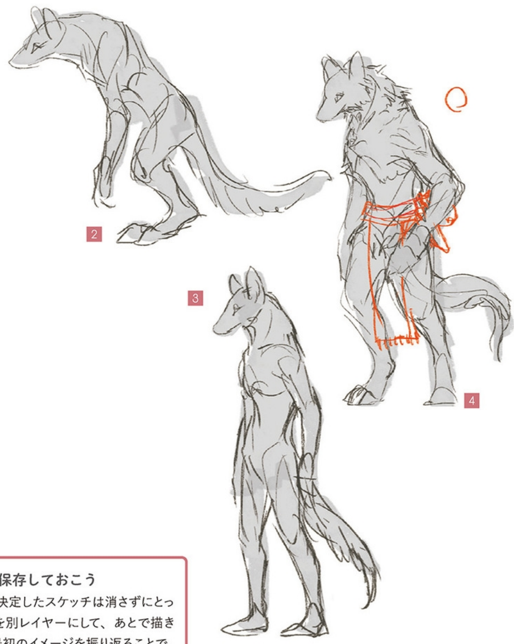
- 首がなく、頭に胴が直結している
- 頭の中心から背骨が伸びている
- 頭だけを単独で動かせない

02 アイデアスケッチを描く

獣人のプロポーションと衣装のイメージをざっくりと決めるためにスケッチを描きます。今回の設定は以下にします。

- オオカミの獣人
- 荒っぽい性格
- ♂（オス）
- 森近くの砦に住んでいる

人のように生活をしつつ獣らしさも濃く出したいと思ったので、獣らしいやや前傾になる姿勢2と、人のようにまっすぐ直立する姿勢3の、中間の姿勢に決めました。プロポーションが決まったら上に新規レイヤーを作り、どんな形かわかる程度に大まかな衣装ラフを、見やすく赤い線などで描いていきます4。今回は野性味を出すために、上半身は獣の体むき出しで、腰布のようなものとベルト、道具を少しだけ身に着けさせました。



> **MEMO アイデアスケッチはレイヤーで保存しておこう**
> 最初のイメージを振り返れるように、決定したスケッチは消さずにとっておくと便利です。最初のイメージを別レイヤーにして、あとで描き進めるときに並べて比べてみます。最初のイメージを振り返ることで、設定とかけ離れずに描くことができます。

POINT 古来のデザインを参考にする

生き物の頭と人の体を掛け合わせた存在は、古くから多くの神話で描かれています。例えば、エジプト神話ではアヌビス（ジャッカル）、ホルス（ハヤブサ）、バステト（ネコ）、セクメト（ライオン）などが有名です。さらには、インド神話のガネーシャ（ゾウ）やギリシャ神話のミノタウロス（ウシ）など、世界中に多数存在します。題材に選んだ生き物が古来よりどのように描かれているかを調べてみるとアイデアが広がるかもしれません。



犬（ジャッカル）の頭と人の体でできたエジプト神話の神「アヌビス」



人の体とハヤブサで組み合わされたエジプト神話の神「ホルス」



人とゾウが組み合わされたインド神話の神「ガネーシャ」

03 シルエットラフを描く

アイデアスケッチによって獣人の容姿が決まったので、新規レイヤーを作成してシルエットラフを描きます。縄張りに入ってきた敵を追いかけて、森の中を走っているシーンにします。

黒などの濃い色を使い、大きいサイズのブラシでざっくりとメインのシルエットを描きます5。この段階で、キャラの大きさや配置を検討します。


5

04 キャラの線画を描く

シルエットラフのレイヤーの不透明度を下げて薄くします。その上に新規レイヤーを作成し、キャラの線画を描いていきます6。今回はこの獣人が絵のメインです。設定のキャラ性を活かしたいので、この時点で表情やポーズ、手や毛の流れなどを描いておきます。


体の動きと毛の流れを意識して描きこんでおく

6

POINT

一番見てほしいポイントを決める

キャラがメインとなるイラストの背景を描くときは、キャラのどこを一番見せたいのかを決めてから光源や配色を考えると、よりよくキャラを見せることができます。

05 キャラの配色を決める

キャラにベースの色を載せます7。線画の下にベースの色用のレイヤーを作成します。ベースの色とは、光や影が当たっていない、この獣人本来の色味です。清潔感のある騎士風の獣人ではなく、野性味あふれる戦士風の獣人にしたかったので、茶系とベージュが荒く混ざった毛並みにしています。さらに、暗めの紺色を背中・肘・耳先に使うことで引き締めています。また体毛は暖色でまとめたので、腰布と瞳は、アクセントとして青緑系の色にしました。



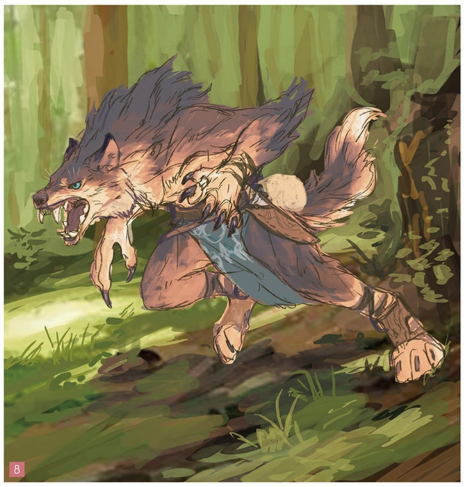
7

06 光源を設定し、背景の色ラフを描く

絵全体のイメージを決めるため、背景にも色を塗ります8。背景と獣人のレイヤーは分けておくと、あとで調整がしやすいです。

今回はキャラを左向きに描いたので、光源も左側に持ってきました。顔まわりを明るくすることで、一番見せたい表情に目をいきやすくする、という狙いがあります。画面左上の奥に太陽（光源）があって、木々が生い茂っている隙間から木漏れ日が落ちているというイメージです。

また、疾走感を演出するため、進行方向に地面を傾け斜面にしています。

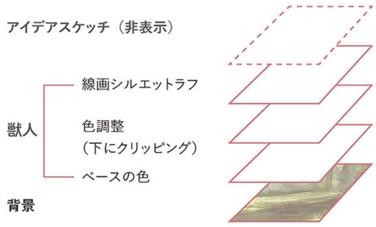


8

POINT レイヤー分けをしておこう

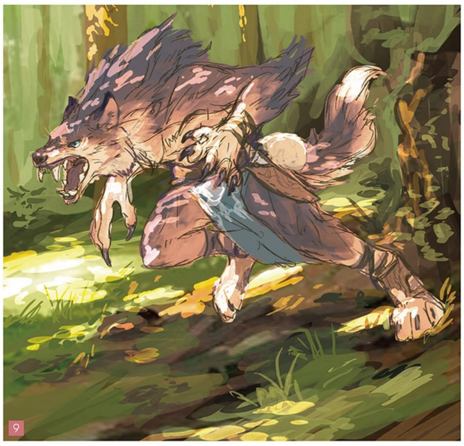
方向性が決まるまでは、ある程度レイヤーを分けておくのがおすすめです。アイデアスケッチの見直しや修正がしやすいだけでなく、配色の検討もしやすくなります。

例えば右の構造の場合は、「色調整」レイヤーの下に作った「ベースの色」レイヤーを［クリッピング］にしておけば、塗ったあとに調整することが可能です。



07 木漏れ日のラフを描く

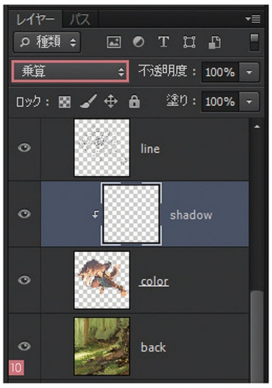
キャラの配色レイヤーの上に［覆い焼きカラー］モードのレイヤーを作って、暗いオレンジ系の色を使って、木漏れ日の光のアタリを描きます9。



9

08 キャラの影を描く

STEP 07 の木漏れ日の光のアタリを描いたレイヤーの下、キャラの配色レイヤーの上に［乗算］レイヤーを作り、クリッピングします10。体の凹凸がわかるよう、濃淡をつけて影を描いていきます11。このキャラは暖色ベースなので、オレンジがかった濃いグレーを使いました。



10



11

POINT

影にはベースの色を混ぜる

彩度が高い物体に対して、無彩色である黒やグレーで影を描くと濁って見えます。特に暖色の場合に濁りが目立ちます。影のグレーにベースの色を少し混ぜて使うと、きれいな色に保つことができます。



09 毛並みを描き込む

ある程度ラフを整えたら毛並みを描き込みます。それぞれのディテールを描いていきます12。STEP 07で描いた光のレイヤーは、毛並みを描きづらくなるのでオフにします。毛並みは、全体に中ぐらいの［丸］ブラシで色を塗ってベースを整えます。シルエットに出る部分の毛は、実際の毛を生やすつもりで生え際から流れを描いていきます。

今回は光が当たっている箇所が少ないので全体のコントラストは低めですが、描いた影は残すように気をつけて、フラットになりすぎないように塗っていきます。

ベースがある程度塗り分けられたら、毛並みを描き込んでいきます。


12

POINT

毛の流れに沿って描く

毛には生える向きがあります13。実物の写真を色々な角度から見て観察し、流れに沿ってタッチを入れるとよいです。基本的には鼻先から始まり体の中心へ、体の中心から各部位の先端へと流れができています14。背中の半分だけいきなり逆向きに生えている、などということはありません。


13

一般的な犬の毛の流れ。実物や写真を観察し、ラフスケッチをしてみると、毛の流れがつかみやすい


14

POINT
毛並みの描き分け

・塊で描く
毛は一本一本ではなく大きな塊で考えましょう。同じ大きさの塊ばかりにならないように、ランダムに描いていきます。

・長毛を描く
たてがみや尻尾などは長毛です。ブラシのストロークを長くして線を入れることで描きます。

・短毛を描く
顔や耳の外側、手足先などは短毛です。筋肉の形をつるっと描いて、その上に毛の流れに沿って短いタッチで線を入れます。

長毛



1 ベース　　2 影　　3 光

短毛



1 ベース　　2 影　　3 光

・毛の密度を変える
体中すべてにびっしりと毛を描く必要はありません。光が当たって目立つところや、顔、特徴的な長毛などをしっかり描き込めば OK です。特に顔は一番目線が集まります。ゲームなどではアイコンにされたりアップになることも多くあります。よりきれいに、ディテールを細かく描いて仕上げます。

反対に体の奥のパーツや影でよく見えない箇所は、細かく描き込まなくても大丈夫です。むしろ描きすぎてしまうと、せっかくの見せたいポイントが埋もれ、遠近もわかりずらくなってしまいます。適度に抜くことが大切です。

遠近を意識してあまり描き込まないのがポイント



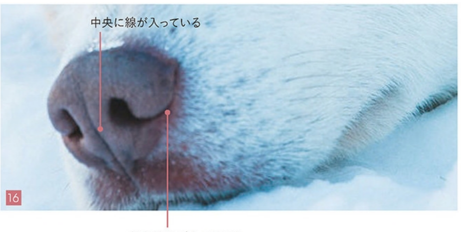


一番見てもらいたい部分はできるだけ細かく描き込む

10 鼻を描く

毛とは違う質感を意識して、鼻を描き込みます15。イヌ科の鼻は、正面にただ穴か開いているのではなく、外側から内側に巻くようにして穴ができていて、横から見ると切れ込みが入っているように見えます16。また、鼻はしっとりと濡れているのでハイライトを入れます。ハイライトの色は［スポイト］ツールで鼻の色を拾い、描画色を設定します。もしくは、明度を調整して明るくしたもので塗ります。明度の調整はメニュー［イメージ］→［色調補正］→［色相・彩度］でできます。一番明るい明るさとの中間程度で調整し、新規レイヤーを作成して［オーバーレイ］モードにし、その色でハイライトを描きます。ひたひたに濡れてつやつや、というわけではないので、白のハイライトではないのがポイントです。

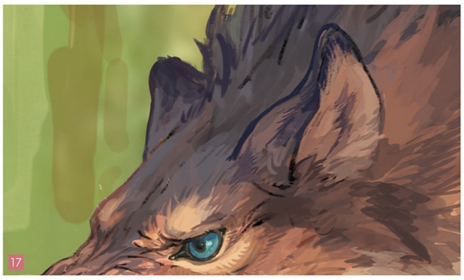

15



16

11 耳を描く

次に厚みや毛を意識して耳を描いていきます。耳の外側には短い毛並みを、内側にはふさふさと柔らかく長い毛並みを描き込みます17。


17

MEMO
耳をよく観察してみよう
実際の写真で耳を見ると、それなりに厚みがあり、耳の中の毛は長めでフワフワしていることがよくわかります。

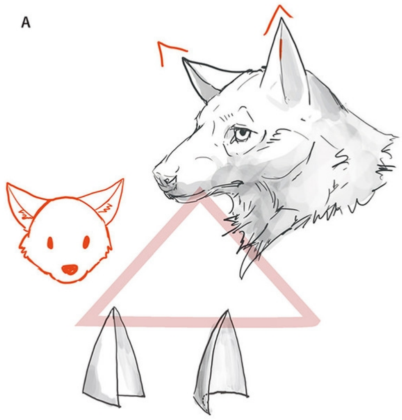




POINT
生き物らしい耳の描き方

耳の形の例を2種類用意しました。どういうところに気をつけると生き物の耳らしく見えるか比較してみましょう。

A



この表現がNGというわけではないですが、耳の厚みが紙のように薄く、耳の先が尖り過ぎていて、硬い人工物のように見えてしまっています。また、耳の付け根もやや曖昧で、正面から見た図では輪郭の後ろに、平面的に張りつけたようになっていて少々不自然です。

B



耳自体の厚みと耳の中に生えている毛の厚みが表現できていて、自然な柔らかさを出せています。耳先がカーブし、つけ根もはっきりしています。生き物らしさを感じる耳を描きたいときはこちらの表現がおすすめです。

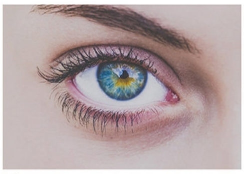
12 目を描く

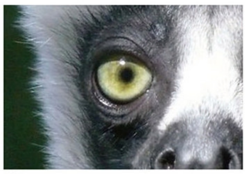
目は人の注目を集めやすく、キャラの特徴にもなります。顔の中でも最重要なパーツです。
動物によっても違いが大きく、人間との違いを出しやすい箇所でもあります。モチーフの動物の目がどうなっているか、どう人間と違うのかよく見て描いていきましょう。
今回は動物らしくしたいので白目はなくしています。目の動きで表情が出せない代わりに、眉を下げて頬を少し持ち上げることで、敵を睨みつけているように表現しています18。


18

POINT
人間と他の動物の目の違い

人のように白目が常に見えていて、アイコンタクトで感情を伝えられる生き物は少数派です。たいていの野生動物は普段虹彩（と瞳孔）しか見えません。視線を読まれないためや目の位置を悟られないようにするため、光を取り込みやすくするため、などと言われています。

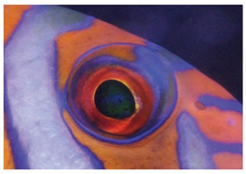

ヒト


サル


イヌ


ウマ


ミミズク

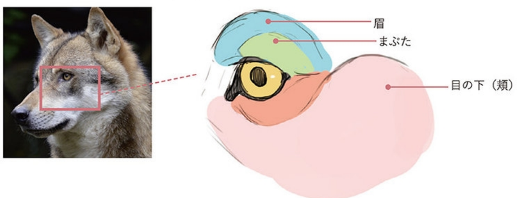

サカナ

人間以外の動物らしくするなら黒目がちにして、瞳孔の大きさや形を動物の特徴に合わせます。例えばヤギ、タコなどは実物に合わせて瞳孔を横長にしたり、ヤモリなら目を大きく、瞳孔を小さくするなどです。キャラとして目の動きで表情をわかりやすくしたいなら、人間のように白目を見せるようにすると表情が豊かに表現できます。

POINT
目のまわりの筋肉を利用して、感情を表現する

白目を描かずに感情を表現したいときは、眉や頬の動きで表情を作ります。例えばオオカミの場合、目のまわりの筋肉の構成は、目の見せ方や表情をデフォルメしても変わりません。眉を上げれば困ったような表情になり、眉を下げて頬を上げれば怒ったような表情になります。

オオカミの目のまわりの筋肉（横顔）




驚き


喜び

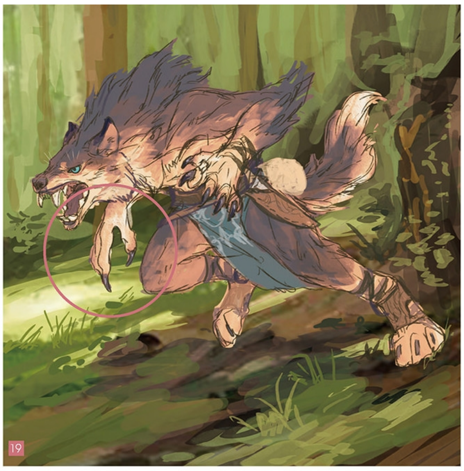

怒り


悲しみ

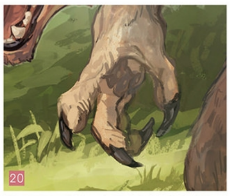
13 手脚を描く

右手の形19が、動きのあるポーズには不自然だったので修正しながら描き込みます20。左手も手のひらが下を向いていたのを少し横向きに修正しています21。

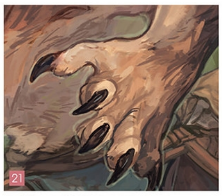
また、両手とも指を少しばらすことでより自然な動きに見せています。修正前の手と比べてみると、修正後のほうが手に力が入り、ポーズに合っています。



19 元のラフ



20 指の動きをばらして自然な動きに仕上げる



21 力が入った描き込みをする

POINT

モチーフの動物らしく描くコツ

動物をモチーフにしたキャラを描いたときに、モチーフとは別の生き物に間違われたことはありませんか？　その原因は、絵の上手い下手ではなくて、構造を理解しているかどうかだと思います。

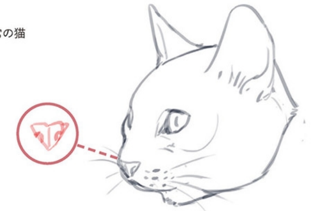
私も資料も見ずに描いたネコのクリーチャーが、「イヌっぽくていいね！」と言われたことがあります。イヌは飼っているので普段からよく見て知っていたのですが、ネコのことはあまり知らなかったからだと思います。

細かいことだと思うかもしれませんが、構造を理解して描くのと、イメージで描くのとでは、できあがりの説得力が違ってきます。知識があれば、モチーフそのものを描くときはもちろんのこと、デフォルメやアレンジをしてオリジナルのクリーチャーにするときにも、どこを残したらそのモチーフらしさが出るのか考えることができます。

もちろん、完璧に暗記しなくても大丈夫です。描く前にそのモチーフを検索して、足の長さはどれくらいか、耳の位置はどこか、など観察して知っておくことで、狙い通りの生き物らしさが描けるようになるでしょう。

猫

通常の猫



猫から派生した架空の生き物

鼻と目と鼻づらを犬っぽく変更した場合。鼻が変わっただけで、新たな生き物に見える



14 キャラを描き込む

道具や装飾などを描き込んで、全体に手が入ったところで縮小してみたり、左右反転してみたりして、おかしな部分がないか確認します。ここでは上の小さいほうの前歯（門歯）が正面を向きすぎていると思ったので、画像を統合して［自由変形］ツールで奥のほうをつぶしました22。

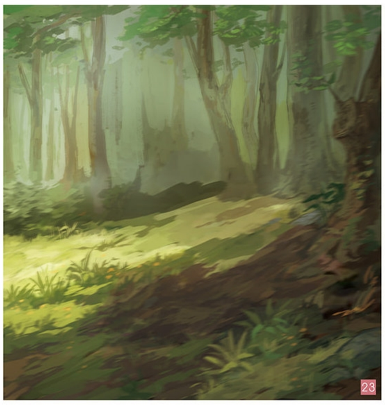


> MEMO
> **全体の見直しをしながら進める**
> STEP 10～12ではパーツごとの仕上げを解説しましたが、一か所だけ見て作業をしていると、ずれていたことにあとになって気がついてせかっく描いたところを再修正、ということになりがちです。一点集中しすぎず、何度か手を止めて全体を見直しながら進めるとよいでしょう。


22

15 背景を描き込む

今回の背景の目的は、メインであるキャラがどんな場所にいるのかを伝えることです。
特に遠景の木々はあとでぼかしの調整をかけるので、ラフを整える程度の描き込みにしました23。キャラの顔まわりは明度を高くし、コントラストを下げることで、背景が目立ちすぎないよう意識しながら描いていきます24。キャラの影は新規作成したレイヤーを［乗算］モードにして、そのレイヤーに描いています。


23


24

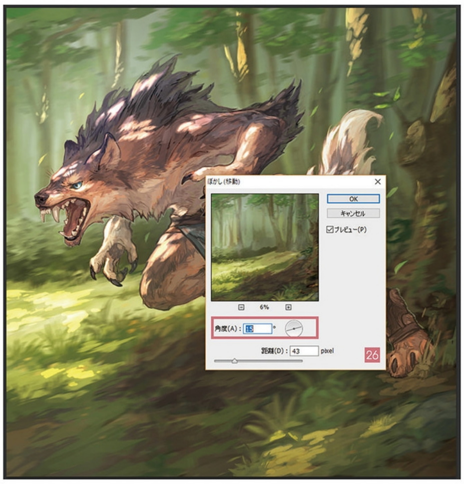
16 光を調整する

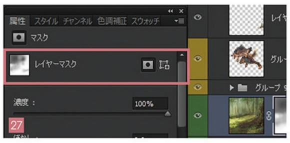
STEP 07 でラフとして描いた木漏れ日のレイヤーを整えます。ラフでは全体に光を散りりばめすぎていたので強弱をつけます。見せたい部分には強めにはっきりと光を入れます。それ以外の部分は、光の形を整えたあとに不透明度を下げた［消しゴム］ツールで色を薄めて、コントラストを弱くしました25。
背景に当たる光の量を抑え、キャラに多めにあたるようにも調整しています。



17 疾走感を演出する

敵を追いかける疾走感を出すために背景をぼかして仕上げます。
まず背景レイヤーをまとめて複製し、複製したレイヤーを 1 枚に統合します。次に統合したレイヤーを選択して､メニュー［フィルター］→［ぼかし］→［ぼかし（移動）］を選びます。［ぼかし（移動）］ウィンドウが開いたらぼかしの角度と距離を設定します。今回、角度の設定は走る方向に合わせて 15° にしました26。ぼかしの距離はプレビューを見て決めています。あとは［レイヤーにマスクを追加］して27、ぼかす範囲を調整したら背景は完成です。最後に一番上に通常レイヤーを 1 枚作り、小さな葉を散らしました。これでイラストの完成です28。





POINT
エフェクトを追加して動きを出す

小さな葉を散らすことで、獣人の走る勢いで枝から葉が飛び、地面を蹴るときに落ち葉を舞い上げている様子を演出しています。こういうちょっとしたエフェクトを加えることで、より状況を伝えやすくなります。

MEMO

仕上げる前にチェックしよう

全体に手が入った状態になったら、もう一度隅々まで確認しましょう。例えば、以下のようなポイントを確認してみましょう。

・薄目で見たときに一番見てほしい部分がちゃんと目立っているか？
・効果的ではない目につくブラシ跡がないか？
・モチーフの生き物の写真と比べて、明らかに意図していない、らしくないパーツがないか？

ずっと描いていると新鮮な目で見られなくなっていることが多いので、人に見せて感想をもらったり、一日置いて改めてチェックするのもいいかもしれません。



Technique

獣人デザインの作り方

メイキングでは絵を描く流れを中心にパーツの解説をしましたが、ここではアイデアスケッチ部分を掘り下げ、獣人をデザインする際のポイントを紹介します。

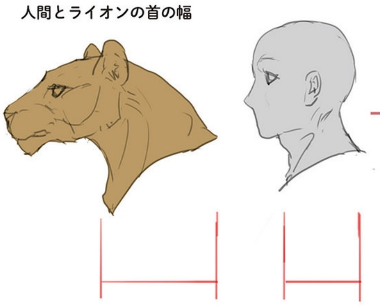
1. 人間と混ぜる生き物を決める

メイキングでも書いた通り、どの生き物を選んでももちろん構いません。好きな生き物を選んで、資料を集めます。今回は例として、体のベースはほぼ人間で、頭は完全に獣頭なタイプの獣人で進めていきます。

2. 人間の体をベースに、頭を動物につけかえる

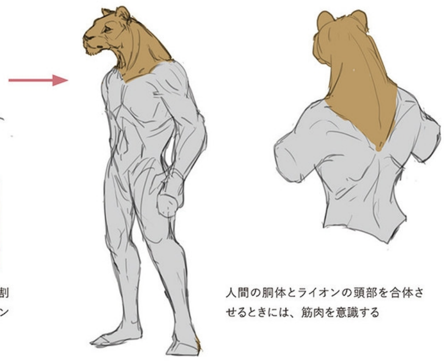
人間と動物の首の太さは違うので、つけかえたあとは体になじませる作業をします。鎖骨のあたりにつけ根を合わせて、首の後ろの筋肉は背中につくまでのばしてくっつけます。

人間とライオンの首の幅



首の根元の厚みは人間とライオンでは異なる。だいたい 3:2 の割合でライオンが太い。前に出ている頭を支えるために、ライオンの首の筋肉は人より太い必要がある

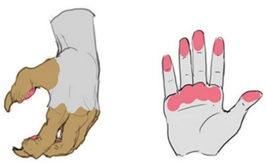
首から上をライオンにする



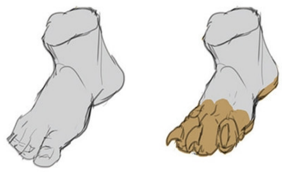
人間の胴体とライオンの頭部を合体させるときには、筋肉を意識する

3. 手首から先、足首から下に動物の特徴をつける

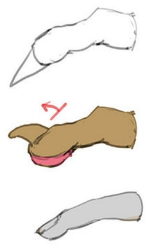
指にメリハリをつけて、ごつごつとした手にしていきます。指先に薄っすら肉球をつけて、獣らしく爪を伸ばします。



爪を使って狩りをする肉食獣のため、手をついたときに爪は地面につかないようにする

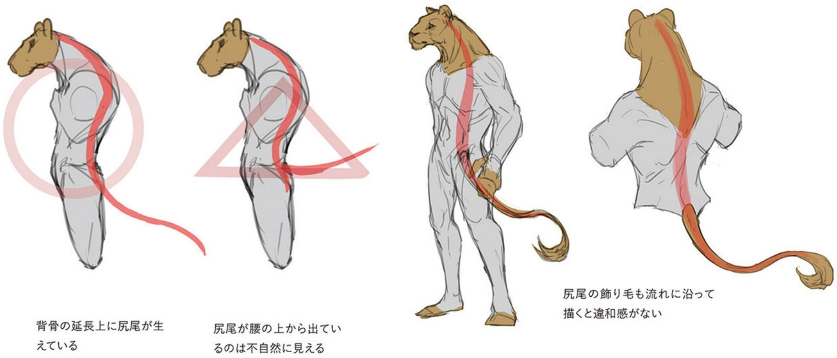


犬やチーターなど、走るためのスパイク爪の場合は地面につける



4. 尻尾を生やす

背骨の延長上に尻尾を生やします。突然腰の上あたりから生えているとちょっと不自然なので、気をつけたいところです。



5. 毛を生やす

全体に短い毛を生やし、好きな箇所に長い毛を生やして完成です。今回はリアルな頭身でしたが、体型をもっと極端に誇張してデフォルメしたり、髪型をアレンジしたりしてもいいですね。
あまり縛られすぎずに、楽しくオリジナルの獣人デザインを考えましょう。



Technique

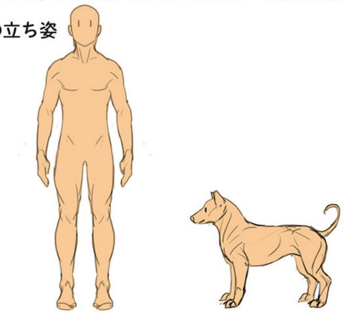
獣人のモチーフを知る

獣人を描くときにモチーフにする動物の知識があれば、動物らしいデザインも、人に近いデザインも考えやすくなります。ここでは、動物の体の構造を考える際のポイントと作例を紹介します。

動物のポーズをまねして理解する

動物の体の構造を理解する近道は、自分も動物と同じポーズをとることです。実は他の脊椎動物と骨や筋肉の種類はほとんど同じです。ほとんどの動物のポーズは自分で再現できるので、ポーズをとって体のパーツの位置を比べてみましょう。ここでは、犬、鳥、海獣のポーズをまねた例を紹介します。

通常の立ち姿



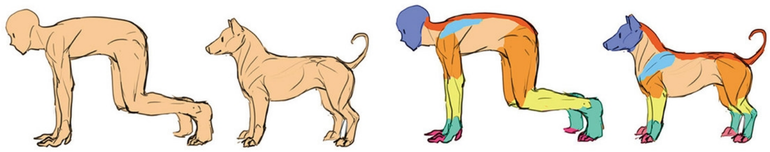
MEMO

動物の肉球は人間のどこにあたる？

犬や猫などの肉球は、人間でいうこの部分。



犬のポーズ

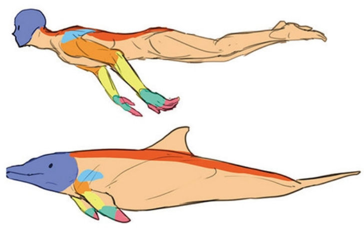


地面につく手足の部位に多少違いはありますが、4足で歩く哺乳類は基本的にはこれを参考にできます。
例えば熊なら手のひらと足の裏をつけ、馬なら中指だけをつけ、ゾウなら5本の指先をつけます。

鳥のポーズ



海獣のポーズ



いろいろな種類の獣人を作る

人間と動物の違いがわかれば、パーツを入れ替えていろいろな動物モチーフの獣人を描くことができます。動物にとても近い獣人ではありますが、私が以前描いた獣人の入れ替えポイントをまとめてみました。ぜひ参考にしてみてください。各ポイントにもあるように、見た目が動物に近くても、二本足で立たせて背筋をピンと良くするだけで、人のような印象を持たせることができます。姿形が人に似ているものはもちろん、人と同じような動作ができれば、それはもう獣人です。





コウモリ

・背筋を人に合わせる
・脚を人の脚の形に
・指の何本かを羽から外して、物をつかめるように



ヘビクイワシ

・背筋を人に合わせる
・首から上と膝から下をヘビクイワシに
・手首から先を人の手のような形に
・羽は手先と分ける



シロクマ

・背筋を人に合わせる
・肩から先を人のような形に
・指を長くして人の手のように





ヘラジカ

・背筋を人に合わせる
・首から上と膝から下をヘラジカに
・上半身を人のような体に
・物をつかめる人のような手に

7
獣人



架空の生き物をデザインする

Character 8

ドラゴン

illustration by 山村れぇ

ファンタジーでもっとも人気のあるモンスターキャラ・ドラゴン。イラストレーター・山村れぇが、架空の生き物を考えるときの基本から、一般的なドラゴンの描き方までを解説します。ここでは、生息地の海辺に横の構図で大きく翼を広げて吼えるドラゴンを描くことで、海辺に住むドラゴンの生態、スケール感を表現しています。

Making Overview



Making1 アイデアスケッチ



Making2 シルエットラフ



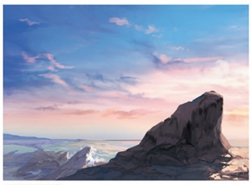
Making3 背景に色を載せる



Soft: Adobe Photoshop　Time：12 時間



Making4 全体色ラフ



Making5 描き込み

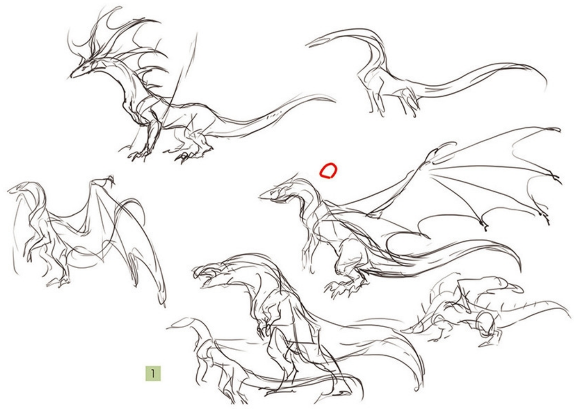


Making6 光入れ＋調整、完成

Making
メイキング

01 アイデアスケッチを描く

おおまかな体型をつかむためにドラゴンのアイデアスケッチを描きます 1 。今回は思いつくままに何体もスケッチをして気に入った体型を選び、それをベースとして形から想像を膨らませて設定作りをしていきます。



1

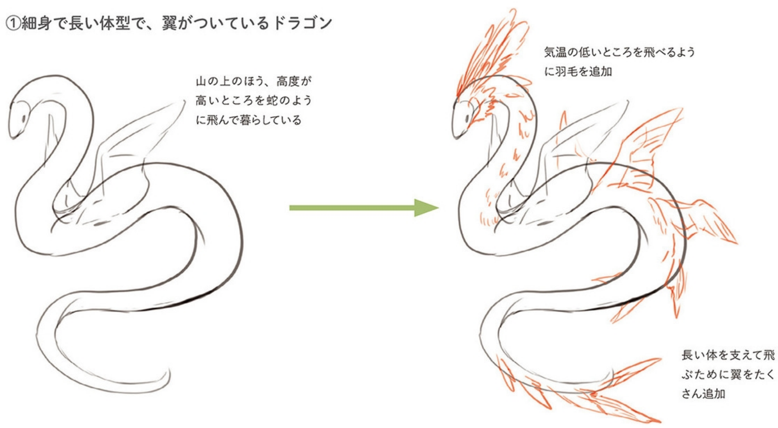
POINT
パーツの構成を覚えよう

基本のパーツ構成を覚えて、それを大きくしたり小さくしたり、伸ばしたり増やしたり、自由に変形させて自分の好きな形のドラゴンのベースを作ってみましょう。「Technique ドラゴンのデザイン」(p.166)も参考にしてください。

02 設定を膨らませる

設定を膨らませながらベースに要素を追加していきます。どんなドラゴンにするのかを決めて、イメージに合わせてもっと身体の特徴をより強調するようなパーツをつけます。暮らしている地域などを具体的に考えて、それに合うパーツを考えてもよいでしょう。ここでは、3 種類のベースから設定を考えてみます。

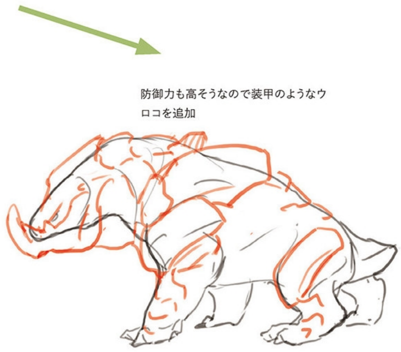
①細身で長い体型で、翼がついているドラゴン



②がっちりした体型で、四足歩行のドラゴン

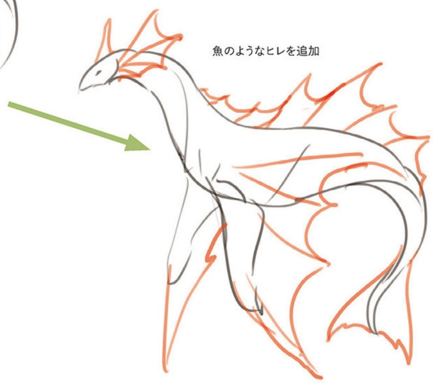


飛べない代わりにパワフル→アゴの力が強く、硬い甲羅を持っている生き物を殻ごと食べる。アゴを大きく



③流線型の体型で、手がヒレのようなドラゴン





MEMO

連想ゲームのように設定する

連想ゲームのように設定を追加していくと、特徴的なパーツを足しやすく、要素もまとまりやすいのでおすすめです。

03 シルエットラフを描く



考えたドラゴンの設定から、生息地を想像して、どんな状況のドラゴンを描くのかざっくりと決めます。今回は③の海のドラゴンが、海辺の岩山で吠えている様子を描きます。構図を考えながら、メインになるドラゴンと岩のシルエットラフを太めのブラシで描きます2。今回、ドラゴンの首から尾までの流れと、翼の広がりをメインに見せたいと思ったため、横長の構図で翼に大きく空間を割り当てています。

04 背景に色を載せる



背景のレイヤーに色を載せ、全体の雰囲気や場所を決定します。今回は海辺に住むドラゴンなので、後ろに海を見せ、波で削られたような尖った岩が点在する海岸を描いています3。

05 ドラゴンに色をつける



翼をたたんでいるときと広げたときとでがらっと印象が変わるイメージで、翼と体の色の、明度と色相の差をつけて色を決めていきます。まず地上にいるときや海に飛び込むときは、翼をたたんでいる想定です。そのとき見えている部分が岩場や海の中で目立ちすぎないように、翼以外の体の色は、落ち着いた紺色と白灰色とでまとめました。そして翼を広げるときには、威嚇にも使える想定で、飛膜（コウモリやムササビなどにある飛ぶための薄い皮膚のひだ）を派手で目立つオレンジ色にしました。このような形で今回は、この生き物がどういう行動をするかを考えながら、色を決めてみました4。またこの段階で、魚竜らしさを強調し、デザインのバランスをとるために、顔まわりと尻尾にもオレンジ色のヒレをつけています。

POINT
実際の生き物の行動や形状を参考にする

実際の生き物の行動やパーツの形状を参考にしながら描いていくと、架空の生物のデザインに説得力を持たせやすくなります。ドラゴンのイラストを見て自分なりのドラゴンを描くというよりも、実際の生物を参考にしながらアレンジして、ドラゴンを作っていくほうがおすすめです。

06 ドラゴンの強さや大きさを伝える

ドラゴンの強さや大きさを表現するために、サメのような架空の生き物を手に持たせせました 5。捕食者である大きなサメを感じさせる生き物よりも、さらに上の生態系ピラミッドにいる生き物だと伝えるためです。

この時点ではサメのような生き物の大きさもわかりにくいので、描き込みをするSTEP 14（p.165）のタイミングで、獲物のそばに海鳥を描き加えることにします。また、背景に海鳥と波しぶきを足しました。要素を追加することで、海の雰囲気をよりわかりやすくしつつ、ドラゴンの大きさを強調しています。

POINT
対比でメインキャラを引き立てる

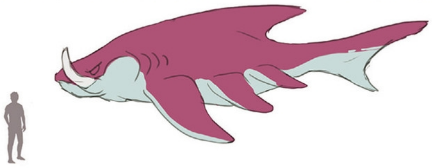
引き立て役のサブキャラを描くことで、メインキャラの立ち位置をわかりやすくできます。例えば、やられ役のモブキャラで主人公の強さを伝えたり、雑魚モンスターとの対比でボスモンスターの恐ろしさを強調します。サブキャラとの対比でメインキャラの立ち位置を伝える演出は、とても効果的です。



5

POINT
対比で大きさを伝える

身近な物を描くことで大きさを伝えることができます。例えば、人間の大きさは誰もがよく知っているので大きさの基準になり、他の物の大きさを伝えることができます。



07 各パーツを描く

全体の構図や色がざっと決まったらドラゴンのシルエットを描き足したり、[消しゴム]ツールではみ出しているところを消しながら全体をきれいに整えて、パーツをそれぞれ描き込んでいきます 6。

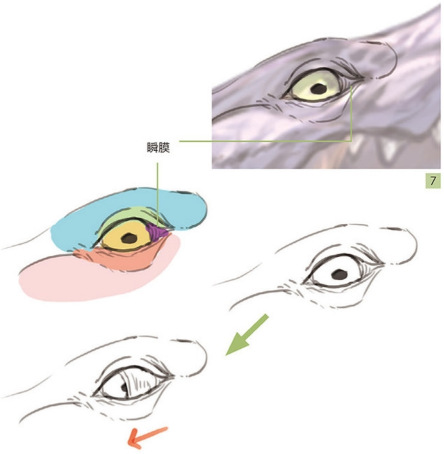
STEP 08 ～ 12 で、各パーツの描き込みを解説します。



6

08 目を描く

このドラゴンの目と目の周囲を図解します。基本的には獣人の目と同じ構成です。1点だけ紫色のパーツ、瞬膜を増やしています7。



7

> MEMO
> **瞬膜とは**
> 瞬膜とは第3のまぶたとも言われている、水平方向から出てきて目を保護する膜のことです。このドラゴンは狩りのときに海へ潜って高速で泳ぐので、水中で目を守るために瞬膜があるという設定です。ここまで細かくは考えなくてもいいと思いますが、生き物らしさを増すために設定しています。

09 口を描く

顔のまわりを整え、口に歯を描き入れていきます8。このドラゴンは肉食（魚食）という設定なので、生き物の肉を引き裂くことができる、鋭いナイフのような牙をつけました。生き物の生態をイメージして、用途に合った口の構造9を意識して描きます。

8



9



POINT
口の形は用途で異なる

ドラゴンの設定に合った歯や口の形にすると、説得力を持たせられるのはもちろん、よりオリジナリティのある面白いデザインにできます。実在の生き物の例を見ながら、新しいドラゴン作りにも挑戦してみてください。



肉をかみちぎって食べる（鋭く尖った牙）



草をすりつぶす（四角いウスのような歯。ガッチリした下アゴ）



削る（平たく硬い門歯）



毒を注ぐ・飲み込む（刺しやすい牙、大きく開くアゴ）

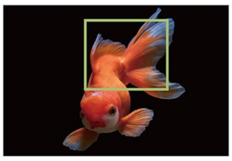
10 ヒレを描く

今回のドラゴンの最大の特徴はヒレのような翼です10 11。翼は魚のヒレ12を参考にしつつ、魚のヒレよりも少し厚みのあるイメージで描いています。ドラゴンの翼は、光を通して血が透けた様子を表現するために、光が強く当たっている部分のフチには彩度の高いオレンジを入れました。彩度が高い色をメインの翼に入れることで、そこに目を向けてもらいたいという意図もあります。


10


11

背ビレや尾ヒレを参考にしている

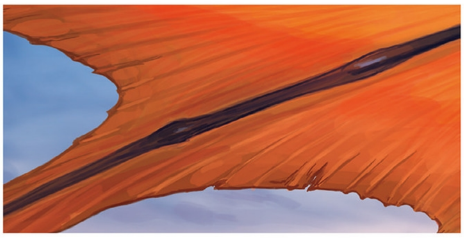



12

身近な生き物でヒレの質感、細かい形状などを参考にして描く

POINT
翼を傷つけてリアルに見せる

翼を少し痛ませたり、傷をつけたりすると、このドラゴンが厳しい環境で生きてきた様子や、シワや傷の数などで歳を重ねてきた様子、生活感が演出できます。きれいにしすぎると人工物のように見えてしまうこともあるので、注意が必要です。逆に人造のドラゴンを描きたいのであれば、あえて整えることで作り物らしさを演出するとよいでしょう。



11 ウロコを描く

このドラゴンには、水中で動きやすいように、また陸上で乾燥しても大丈夫なように、体にぴったりとしたウロコが生えています。首の紺色の部分には、硬い葉っぱのようなウロコを描き、首の腹側のあたりには、ヘビやワニの腹を参考にした横長のウロコを描きました13。獲物のサメのような生き物も、ドラゴンと合わせて描き込んでおきます。



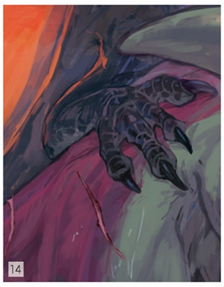
POINT

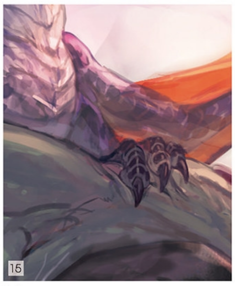
目立つところだけ細かく描く

ウロコは全部をきちんと描く必要はありません。目立つところに細かくタッチを入れ、暗く目立たないところは手を抜くと、メリハリが出て見やすくなります。詳しくは「Technique ドラゴンのデザイン」のウロコの描き方（p.168）を参考にしてください。

12 手を描く

獲物側にシワを入れることで、獲物をがっちり押さえている様子を表現します14。また、獲物に傷を入れて爪や牙の鋭さを表現しています15。爪や手は、Technique（p.168）を参考にしてください。

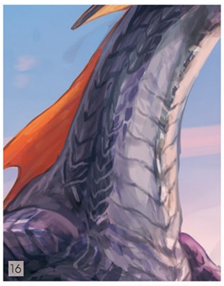


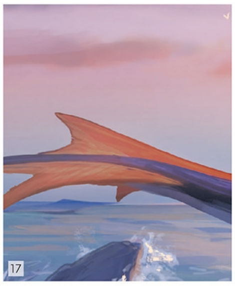


爪が獲物の皮膚にめり込んでいる様子を表現する

13 ドラゴンの体型を調整する

全体を見て、体型を少し調整しました。首が噛みつくのに心許ない太さだったので、少し短く太くし16、頭のヒレから尻尾まで、背骨に沿ってヒレを追加しています。ヒレの要素を全体に散りばめることで、統一感を出しています17。





首を太めに調整、尾ヒレの面積を追加する

14 背景を描き込む

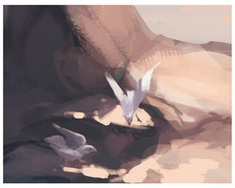
メインはドラゴンなので、光源は顔の右側に配置します。明るい色の翼とコントラストが出るように、翼の背面は暗めにしています。小物として、海鳥や水しぶきを追加しました。手前側の目につく箇所を描き込んで、背景自体は完成です18。


18

POINT
小物の描き入れ

ドラゴンの翼の端から水しぶきを飛ばし、翼の先を［選択範囲］で囲い、メニュー→［フィルタ］→［ぼかし］→［ぼかし（移動）］ツールでモーションブラー（動いたときのぶれ）を入れることで、翼をバッと開いた動きの表現を少しプラスしました。手前にもサイズ比較のために海鳥を描き入れています。





15 空気感と光を整える

尻尾の先や奥の翼の上に、［スクリーン］レイヤーを作り、空の色を載せてコントラストを下げ、ドラゴンのスケール感を表現します。また、見てほしい部分（ドラゴンの顔、翼）により目を向けてもらうために、全レイヤーの上から効果レイヤーを２つ追加します。右側からオレンジ系のグラデーションを［オーバーレイ］レイヤーで、左下から彩度の低い青紫グラデーションを［乗算］レイヤーで入れました。こうすることでドラゴンと背景がなじんで画面もまとまり、ドラマチックな雰囲気を演出できます。この2つのレイヤーの不透明度を調整して、完成です19。


19

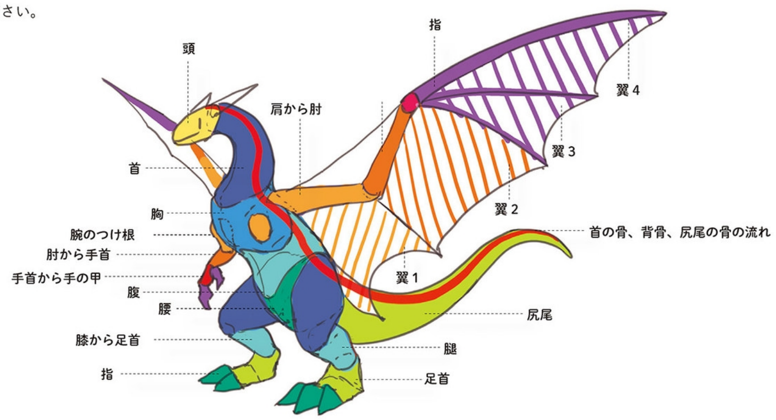
Technique

ドラゴンのデザイン

ここではオーソドックスなドラゴン（ウロコに覆われた体を持ち、2足で歩き、手足とは別に翼が生えている）を例に、身体の構成から手やウロコなどのパーツの構造までデザインの考え方を解説します。

1. 体の構成

ドラゴン版デッサン人形です。全体のバランスの参考にしたり、どんなパーツがあるのか把握するのに役立ててください。

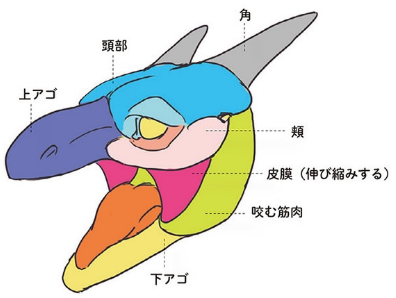


この図を見ると、二本足で立つドラゴンは足ががっしりと大きく、前のめりな上半身でも倒れないように、長い尻尾でバランスをとっていることがわかります。各パーツのバランスがとれているかは大切なポイントです。自分で描いたドラゴンが立ったとき、しっかり重心がとれて倒れない形になっているか、確認しながら描いてみてください。

2. 顔の構造

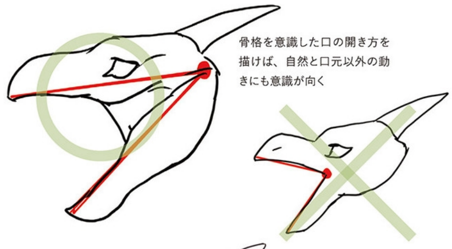
顔をパーツ分けして考えてみる

骨と筋肉のざっくりとした凹凸でパーツ分けしてみました。この構成を押さえておけば、どこがどの部位に当たるのかや、凹凸に合わせた線の入れ方、応用の仕方などがわかりやすくなると思います。



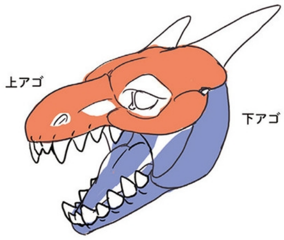
アゴの開き方

ドラゴンがアゴを開くときは赤丸を回転軸にして開きます。×のように回転軸を頭蓋骨の途中にすると、口を開くたび骨が折れるように見えるので注意してください。



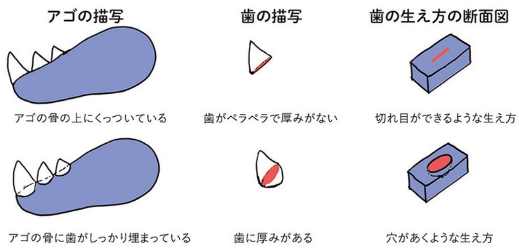
歯の構造

右図は歯の生えた骨の略図です。赤が上アゴ、青が下アゴになっています。歯は骨から生えているので、骨にめり込みます。



POINT
厚みのある歯を描く

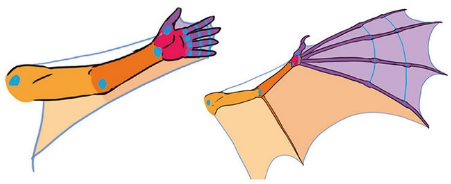
アゴのフチに沿って三角をギザギザと並べるだけだと、紙のように薄くて脆そうな歯になってしまいます。厚みを意識して描きましょう。



3. 翼の構造

人の腕との比較

ドラゴンの翼の構造は、人の腕と構成がほとんど同じです。腕が少しと指がものすごく伸びて、その指の間と手と体の間に皮膜が張ったものだと考えるとわかりやすいです。



MEMO
コウモリの翼

実在の生き物で言うと、コウモリの翼が同じ構造です。

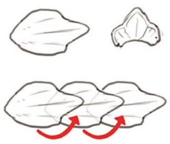


8 ドラゴン

4. ウロコの構造

ドラゴンと言えば、ウロコに覆われた体が特徴的ですが、全身同じ大きさや形のウロコが生えているわけではありません。体の部位によってウロコを描き分けましょう。

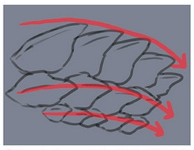
大きなウロコの構造と描き方



特徴
ドラゴンのシルエットを作る、全体のデザインに作用する重要なウロコです。大きなものは省略せずに、しっかりと描きましょう。
よく使われている部位
首から背中、尻尾、曲がらない部位など。背中側に多い。
形状
尖った葉っぱのような形が多い。瓦のように立体的で厚みがあり、ウロコのつけ根とウロコの先が重なって生えている。



①尖ったウロコを重ねて描く。大きいウロコから置いて、その上に小さいウロコを重ねる要領で



②尖ったウロコの先の流れが揃うときれいに見える

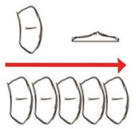


③ウロコに影をつける



④尖った部分の中央に、白で強いハイライトを入れて、完成

小さいウロコの構造と描き方



特徴
全部びっしり描かなくていいウロコです。顔まわりや、光が当たって目立つところはしっかり描きましょう。
よく使われている部位
目のまわり、腕や脚のつけ根、首の下などの動く部位。お腹側に多い。
形状
扇型のような形。またそれにさらに丸みをつけたような形。厚みはほとんどなく、横から見たときに中央がやや尖っている。



①扇型を描いてサイズを変え、少しずつ隙間を開けながら互い違いに並べる



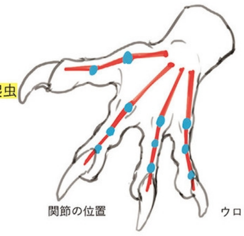
②白いウロコの下には新規レイヤーを作り、ウロコの隙間をぼかすように薄く白を塗る。黒いウロコの上半分には、薄っすらと灰色で柔らかい明るさを描く



③黒いウロコの中央に明るいグレーでハイライトを入れ、完成

5. 手の構造

ドラゴンの手の形は、人の手をベースに、鳥や爬虫類を混ぜたようなイメージで描いていきます。





POINT
鳥の脚のウロコを参考にする

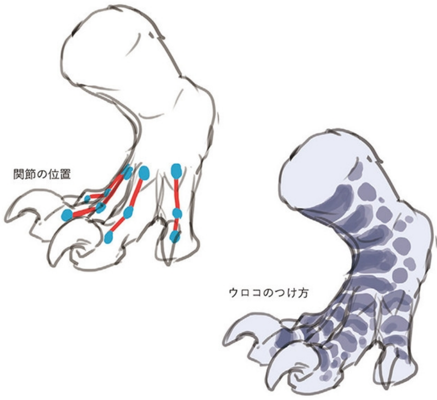
ドラゴンの指のウロコは鳥や爬虫類を、腕のウロコは鳥の脚をよく参考にします。腕を鳥の脚にする理由は、爬虫類はウロコが細かすぎることが多いからです。鳥の脚は大きいウロコが並んでいて、そのまわりに細かいウロコがある形なので、絵で描くのにちょうどいい密度です。


指の参考


腕・手の甲の参考

6. 足の構造

ドラゴンの足は、飛ばない鳥の足や、恐竜の化石などを参考に描いていきます。鋭い爪を地面につかないようにつけ、歩くこともできてかつ攻撃にも使えるような足にしました。



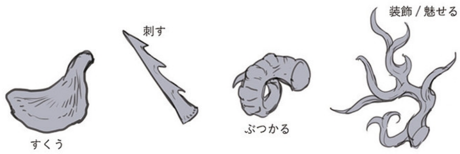
MEMO
爪の生え方
人の爪と同じように指先の上面から生やします。



7. 角の構造

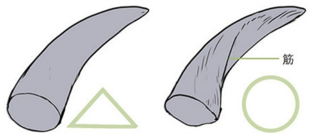
角はドラゴンの個性を決めるパーツの一つです。1本角、2本角、枝分かれした角…。カッコいい形を模索してもいいですし、用途を考えてデザインしてもいいかもしれません。自分に合った作り方で、角のデザインを考えてみてください。


大きなブラシでシルエットを描いていい形を探す



POINT
角の流れ

人工物などでない限り、角の断面が完全な円ということはありません。絵で描くときも、多少歪ませて面を作るのがおすすめです。ほとんどシルエットを変えなくても、捻りの筋を入れることで、角に流れができて生き物らしくなります。



8. オリジナルのドラゴンとは

ドラゴンは空想のモンスターなので、どんなデザインをしてもドラゴンだと言い張ればドラゴンです。ただ、数々の既存のドラゴンも、ゼロから自分で考えて作っているわけではなく、どこかしら実在の生き物のまねをしてデザインしています。まねするのは負けでもなんでもないですし、自分のオリジナリティが失われるなんてこともありません。実在の生き物は最高の教科書です。恐れずどんどんまねしていきましょう。まずは基本のパーツを理解して、それから応用でパーツの大きさを変えたり、増やしたり、減らしたり、差し替えたりして、自分だけのドラゴンを作ってください。

MEMO

肉食動物に角はない

実在の生き物の角は、爪と牙がある肉食動物には生えていません。デザイン的には、ただただカッコいいから生やすのでもよいと思いますが、ドラゴンに生えている角は、何のために生えているのでしょうか。新たな攻撃手段かもしれないし、自分の優秀さのアピールに使うのかもしれないですね。

9. デザインのまとめ

知っておくと役に立つかもしれない、よく見かけるドラゴンの形と個人的なイメージをいくつかピックアップしてまとめました。ベースが思いつかないときは、これを元にぜひアレンジしてみてください。

スタンダードなドラゴン



小説やゲーム、多くの創作物で描かれている体型のドラゴン



蛇タイプ

東洋の伝承の竜。空に浮き、霊獣、神様に近い存在



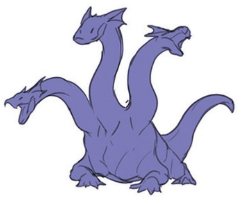
ワイバーンタイプ

架空の生き物で空を飛ぶ。腕と翼が一体化している



地竜タイプ

四足歩行で歩く。草食恐竜に似ている



多頭タイプ

各地の伝承でよく登場するスタイルのドラゴン



海竜タイプ

海に生息する。ヒレや翼などオリジナルの要素が入れやすい



肉食恐竜タイプ

たくましい脚と強いアゴを持つ。獲物を踏みつけ噛みちぎる

INDEX

Character2,4

つよ丸　TSUYOMARU



pixiv id=80673　twitter @tsuyomaru1a　web http://tsudctonigiri3.wixsite.com/tsuyoshi24h

PROFILE 大学で美術を学んだ後、広告デザイナーを経てイラストレーターに。書籍やソーシャルゲームのキャラクターイラストを手掛けています。ファンタジーや和風テイストのイラストを中心に日々勉強中。

WORKS 「真・三國無双 英傑伝」トレジャーイラスト（コーエーテクモゲームス）／「真・三國無双８」トレジャーイラスト（コーエーテクモゲームス）／「バトルスピリッツ」（バンダイ）／「天青国シリーズ」著：高里椎奈（講談社）／「色気のある男の描き方（超描けるシリーズ）」（玄光社）／「キャラクターデッサン画力アップ講座」（玄光社）／「大戦乱！三国志バトル」（gloops）／筑波海軍航空隊記念館 イベントキャラクターデザイン











Character5,6 **七原 しえ** SHIE NANAHARA



pixiv id=114086 twitter @nanaharasie

PROFILE 都内から青森へ移住しソーシャルゲームイラストやキャラクターデザイン、書籍イラストを手掛けています。オリジナルイラストはアジアンファンタジー系・民族芸能テイストが中心です。

WORKS 短編アニメーション『押絵ト旅スル男』（塚原重義監督 / めがねと旅する美術展）／LOAD of VERMILION III／Force of Will／魔法少女ザ・デュエル／戦国修羅 SOUL／現代忍術バトル RPG シノビガミ - 忍神 -（新紀元社）／神話創生 RPG アマデウス（富士見書房）／封神演義の基礎知識（PARCO 出版）／戦国時代のハローワーク（カンゼン）／もっと知りたい科学の不思議（ナツメ社）／学研各種歴史書籍










桜花散華

Character1,3 **もくり** MOKURI



pixiv id=3157942 twitter @mokurinekko web https://mokuri.wixsite.com/portfolio

PROFILE 神奈川県在住。フリーランスのイラストレーター。イラスト技法書の執筆、児童書の挿絵やソーシャルゲームイラストなどを描いています。

WORKS 書籍：ファンタジー衣装デザイン図鑑（玄光社）／ファンタジー衣装の描き方（玄光社）／挿絵担当書籍：おとぎの国のプリンセスずかん（学研プラス）／ゲームイラスト：ヴァンパイア・ブラッド（TENDA）／ UR[colorful ☆ magic] 日色絵奈／ SSR[月の使者] エルマ /SSR[約束のホワイトクリスマス] 羊川ころん／ SSR[Liar's smile] 八雲亮汰











Character7,8 **山村れえ** LE YAMAMURA



pixiv id=2463909 twitter @goma_lee web https://gomalemo.tumblr.com

PROFILE ゲーム会社に勤務後、フリーランスとしてモンスター・生物のデザインを手掛けています。創作活動ではどこかの世界で生きている、まだ見ぬ生物の生態図鑑などを日々制作しています。

WORKS ゲーム会社にて数タイトルのモンスターデザイン／LORD of VERMILION（㈱SQUARE ENIX）／CARAVAN STORIES（㈱Aming）／PUZZLE&DRAGONS、CHRONO MA:GIA(GungHo Online Entertainment㈱）／会社プロモーション用クリーチャー（㈱NORIBROS）／他





■本書のイラストデータについて

本書中で紹介した完成イラストデータは、本書のサポートページで配布しています（p.17）。サポートページの「ダウンロード」のリンクをたどってダウンロードしてください。ご利用の際には「はじめにお読みください.txt」のご確認を必ずお願い致します。

本書のサポートページ：https://isbn.sbcr.jp/97383/

カバーデザイン	新井大輔
写真素材	Pixabay（https://pixabay.com/）
	Unsplash（https://unsplash.com/）
企画・編集・制作	井上綾乃（フンフンデザイン）
企画・編集	杉山聡

「ファンタジーキャラ」描き方教室
デジタルで描く！　世界を魅せるキャラの技術

2018年12月27日	初版第1刷発行
著　者	つよ丸、七原しえ、もくり、山村れぇ
発行者	小川 淳
発行所	ＳＢクリエイティブ株式会社
	〒106-0032　東京都港区六本木2-4-5
	https://www.sbcr.jp/
印　刷	株式会社シナノ

※落丁本、乱丁本は小社営業部（03-5549-1201）にてお取り替えいたします。
※定価はカバーに記載されております。

Printed in Japan　ISBN978-4-7973-9738-3

2019年1月1日　電子第1版発行

※この電子書籍は同名印刷物の2018年12月27日　初版第1刷発行の
　データを利用しています。
※元の印刷物と一部異なる場合があります。あらかじめご了承くだ
　さい。